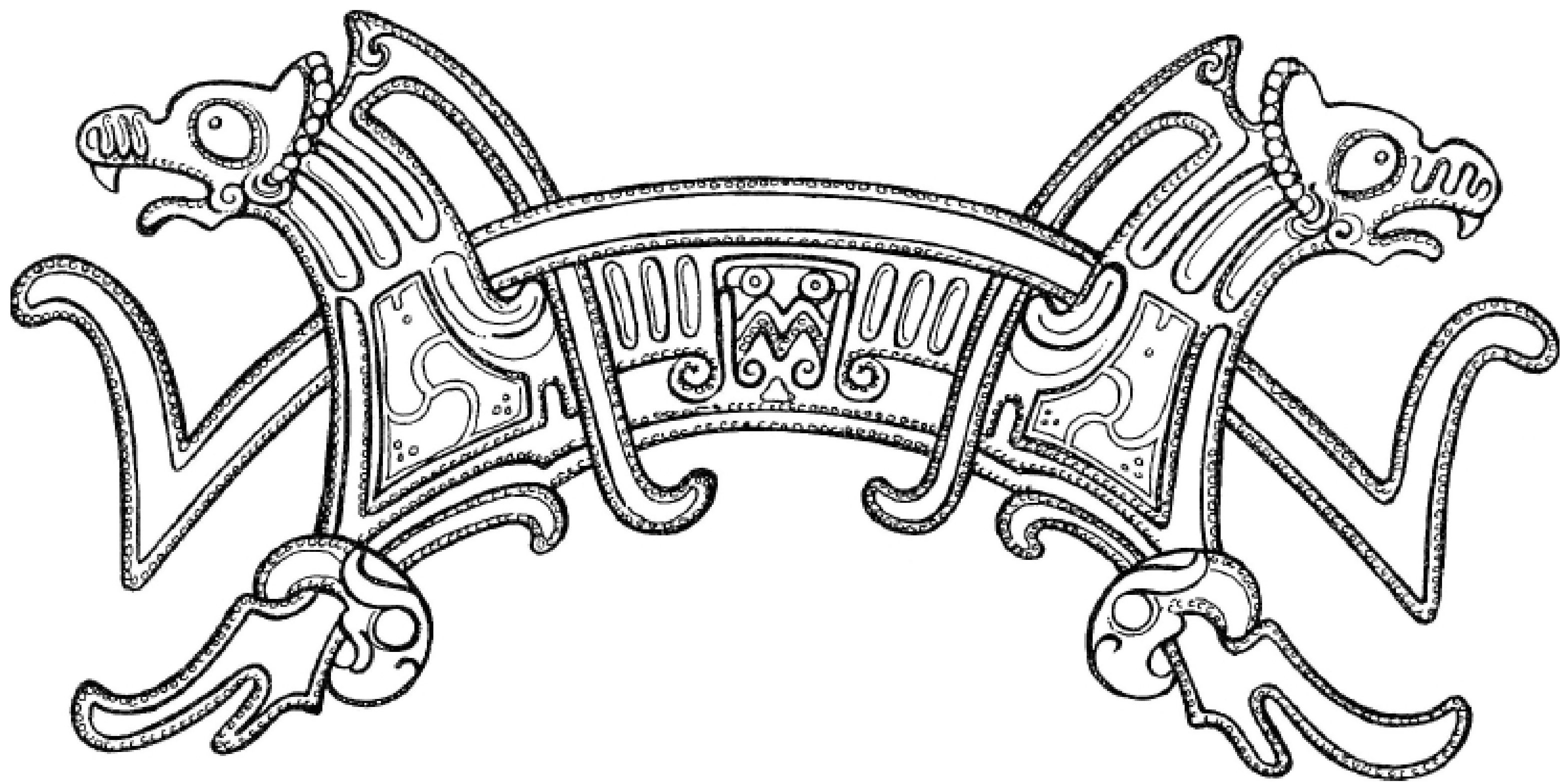
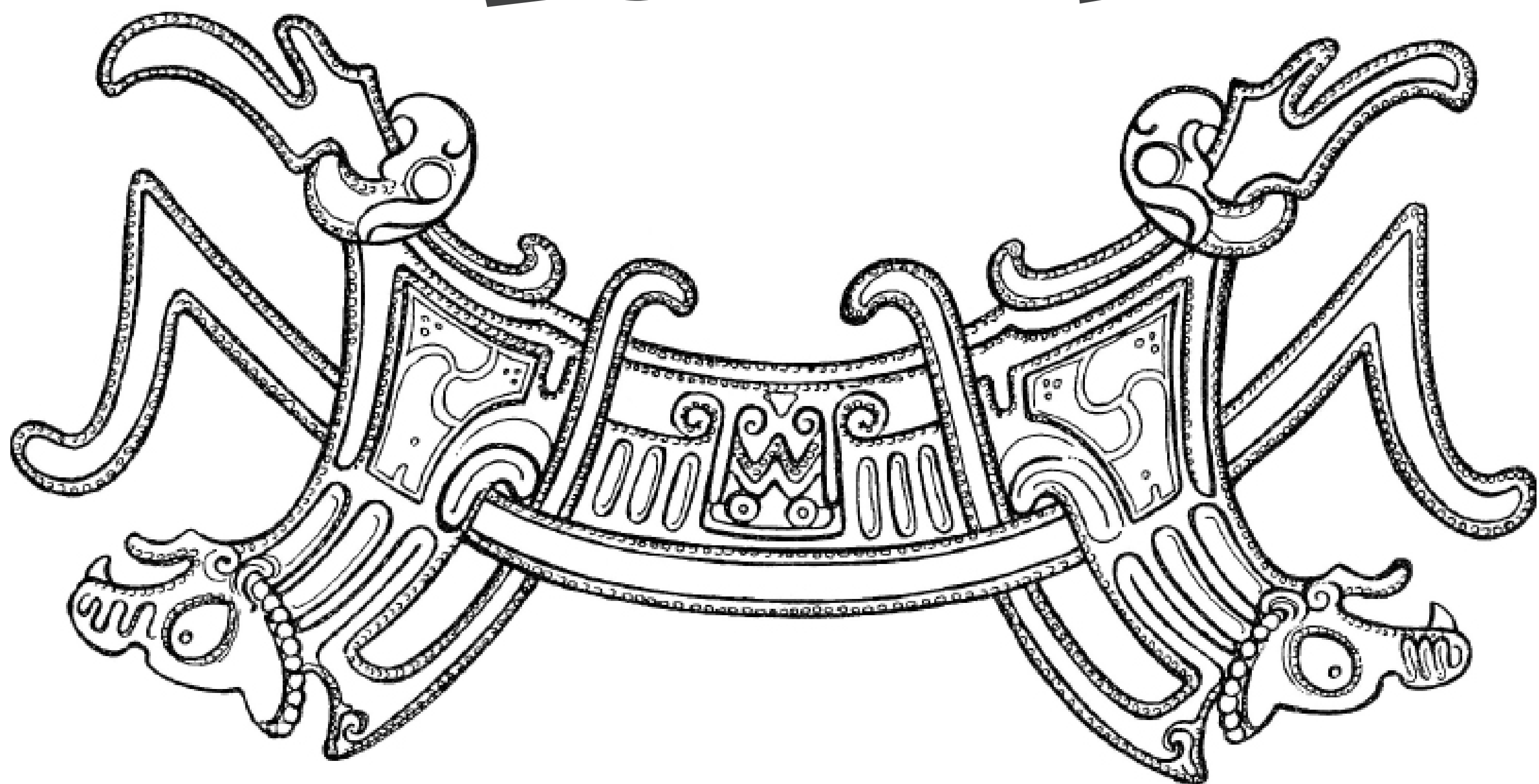
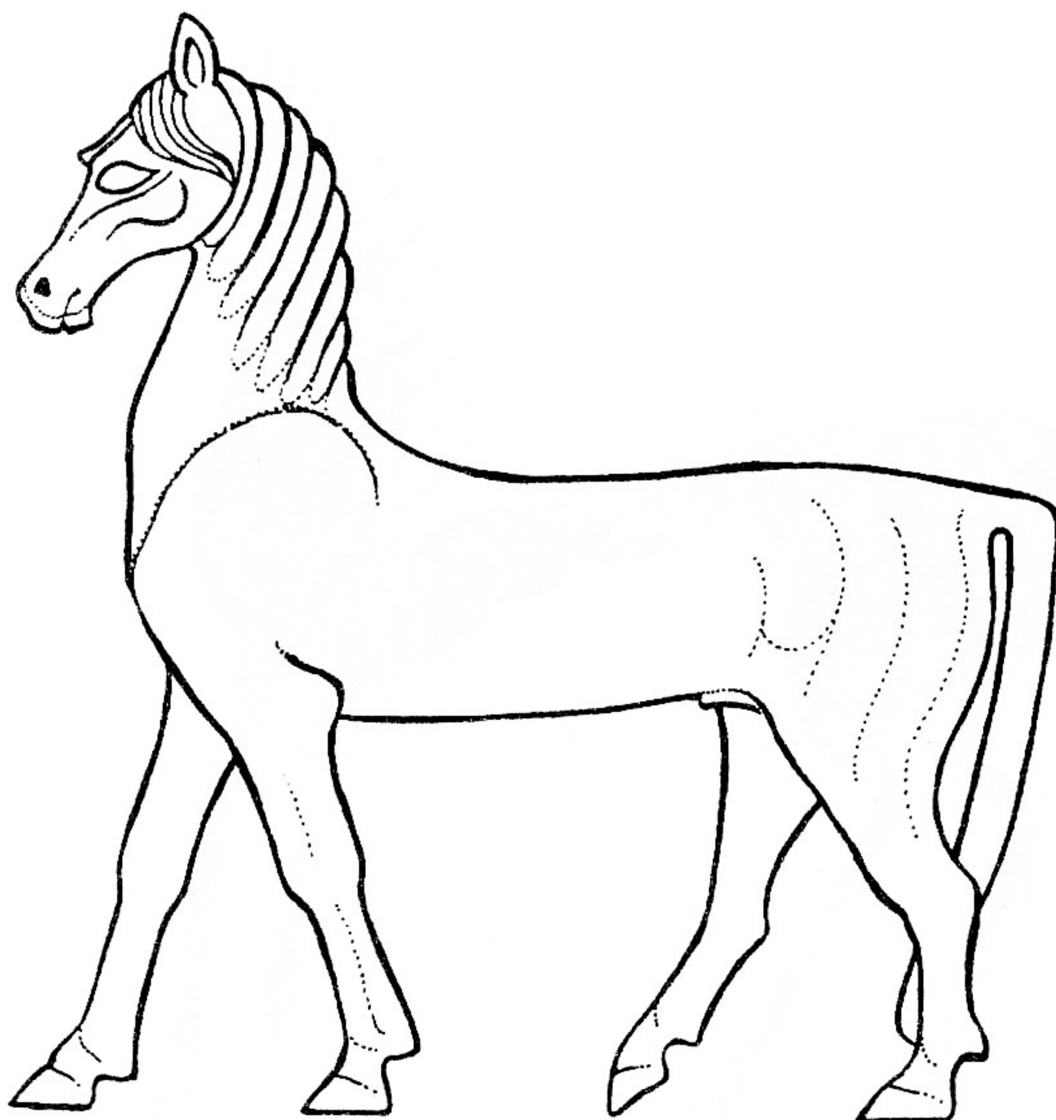


Кузница





Автор: Марина Ткаченко.
моя почта: doctormrrr@ukr.net для
объективной (и субъективной) критики.

Приключение-рельсы для героев 1-3 уровней. Играется по правилам Lamentations of the Flame Princess, или других систем типа Old School Renaissance. Подразумевает несколько домашних правил, которые будут описаны ниже.

Англия XVII век.

Все начинается с того, что группа приключенцев приезжает в Ноттингем. Это красивый, людный город. Здесь соединяются пути из Йорка, Мэнсфилда и Дерби и начинается дорога на Лондон. С юга город окружен стеной, с севера он упирается в реку Трент.

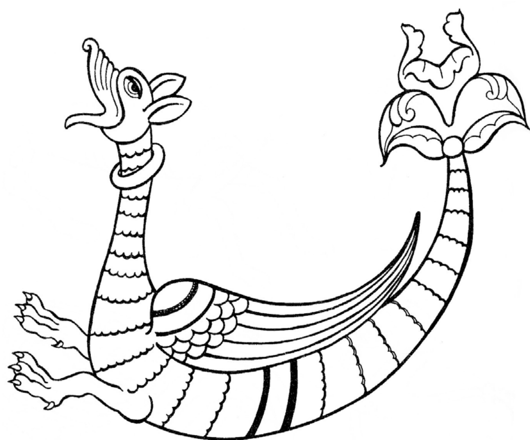
Трент – река, что дышит туманами. Ранним утром Ноттингем и окрестности как будто накрыт облаком. Туман очень густой - в нем легко сбиться с пути. Иногда потерявшиеся в тумане люди исчезают бесследно. Бывает, что пропадают целые стада овец или коз. Не удивительно. Шервудский лес полон волков и разбойников.

Раньше Трент окутывал свои берега туманами даже зимой. Долгожители Ноттингема помнят, что воды его были теплыми круглый год, река возле города никогда не покрывалась льдом, а снег в окрестностях всегда таял, пар шел от почвы. Никто точно не знал почему.

Люди Ноттингема объясняли это тем, что где-то выше по руслу подземные течения реки проходят через тайные кузницы дварфов, и нагреваются от жара их печей.

Самих дварфов из этой кузницы, собственно как и того, что там куют в Ноттингеме конечно же никогда не видели. Всегда ходили слухи, что город специально был основан рядом с подземельем дварфов и было якобы заключено соглашение, согласно которому, люди будут защищать подземелье, взамен теплые воды от кузницы оградят их от зимних морозов.

Естественно, никаких упоминаний об этом соглашении (равно как и о подземной кузнице в этой местности вообще) в летописях ни людей ни дварфов не было. Просто выше Ноттингема по руслу Трента вода начинала постепенно нагреваться по неизвестным причинам.



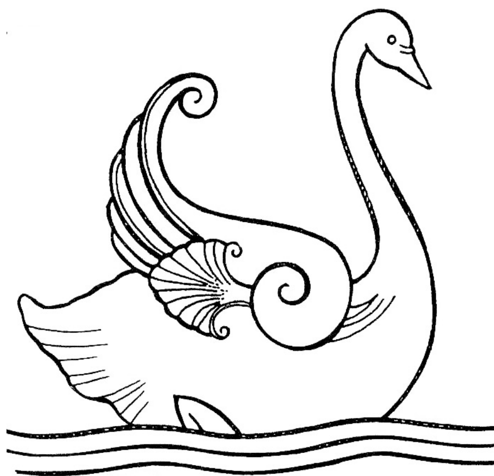
Сейчас уже почти пол века, как Трент остыл и Ноттингем на зиму стал укрываться снегами. Люди сразу же заговорили, что бандиты нашли вход в кузницу и устроили там разбой.

Многие считают существование подземелья под Трентом вымыслом, говорят о том, что тепло давал горячий источник, который иссяк, или остыл, иные люди рассказывают о великане, что был похоронен заживо под рекой, а сейчас он наконец погиб.

Местные боятся бродить по лесу, опасаясь разбойников.

Но, влекомые слухами, сюда часто приезжают приключенцы. В основном дварфы. Они исследуют лес вокруг Трента, пытаясь отыскать или прокопать вход в погасшую кузницу. Но корни древних деревьев срослись и окаменели, через них невозможно прорубиться.

Большинство приключенцев вскоре уезжают, не добыв сокровищ, но растратив все деньги на местных ярмарках. Иные же пропадают в туманах, очевидно погибнув от рук местных разбойников, или присоединившись к ним.



Что, собственно, происходит?

Конечно же, сплетники Ноттингема правы, как часто бывают слепо правы праздные люди: кузница существует. И да, это она грела реку. Очевидно это было известно, когда город только основали. Тогда Ноттингем еще даже не был Ноттингемом.

Но в ходе войн, когда город горел и отстраивался раз за разом, знание утратилось как факт, превратившись в легенду. Почему об этой кузнице не знают дварфы? Кузница не их. Она эльфийская. Это последняя подземная эльфийская кузница. Цвергская кузница.

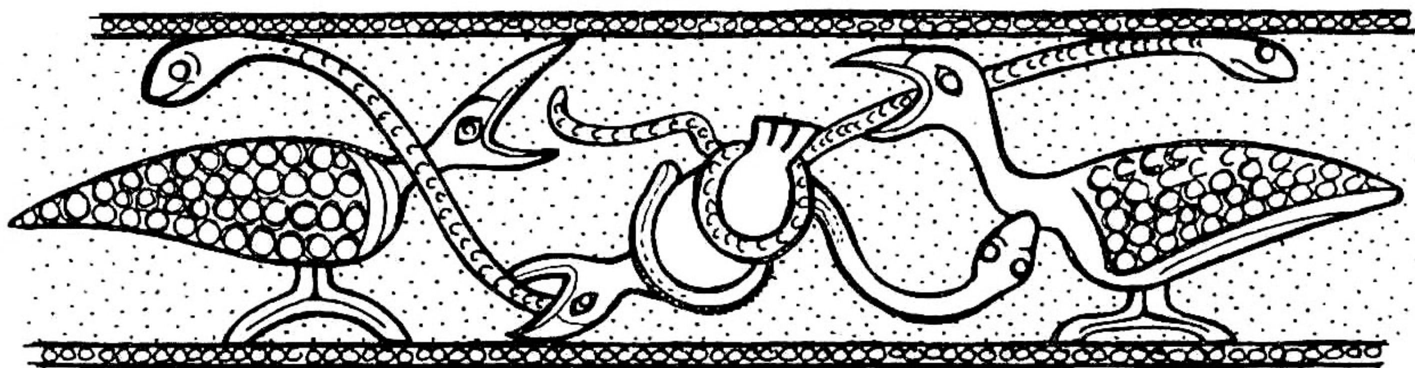
О сотворении мира и о сотворении эльфов.

Цверги зародились одновременно с альвами. Когда первый великан Имир был убит своими потомками и упал в море, тело его стало гнить и превращаться в материки, льющаяся из ран кровь – побледнела и обратилась реками, кости стали острыми скалами. Силясь сохранить хоть часть своей божественной силы, великан последним вздохом своим создал людей, наделив их вечной бесплотной формой – мелкими осколками своего бессмертного духа. Но дух великана уничтожал слабую плоть людей, они были обречены исчезать из этого мира, как исчезает последний вздох умирающего. Тепло тела великана обратилось в безумных животных, тоже не вечных, и пропадающих.

Люди оказались так же злы и жадны, как и их создатель-великан. Они стали уничтожать друг друга и мир вокруг. Безымянные силы, что парили в небытии над великим морем испугались, что все люди и животные погибнут и смерть будет царить над едва зародившимся миром. Из могильных червей, что точили гниющий труп великана, они под полной луной создали альвов и а под молодой - цвергов. Это были вечные существа, разумные и красивые. Они не имели бессмертной формы, но разве нужна душа тому, чей земной путь бесконечен?

Белые альвы стали жить в лесах, охраняя их от людей. Цверги же были призваны сковать для альвов оружие. Они создали первые подземные города задолго до того, как было сковано юными богами тело первого дварфа. Кожа цвергов впитала в себя копоть кузниц, и стала серой и шершавой. Жар печей высушил эльфов-кузнецов, забрав у них красоту и молодость. Их глаза никогда не видели солнечного света – он превращал цвергов в камень.

Несчастные были обречены вечно выполнять тяжелую работу, которая постепенно калечила и уродовала их. Мало-помалу почти все они вымерли. Их место заняли дварфы – более сильные и выносливые, созданные из огня кузницы небес для кузниц земли.



Цверги в кузнице

Кузница под Трентом – кузница цвергов. Сама по себе кузница – это лишь приречная часть огромного подземелья, которое уже много веков как превратилось в руины. Сама кузница тоже начала разрушаться, некоторые мосты, стены, порталы, ветниляционные отверстия обвалились, частично разрушилась система водозабора – уровень воды там поднялся и теперь кузница полузатоплена. Последние полсотни цвергов, что остались в живых, буквально жили в кузнице, они уже давно бросили ковать что-либо и лишь поддерживали огонь в печи – их единственный источник тепла и света. Альвы и люди давно забыли про цвергов, небольшой кусочек подземелья стал для них вечной тюрьмой.

Мир на поверхности менялся и цверги страшились новых кланов людей, что беспрестанно воевали на этой земле. Вот уже почти тысячу лет никто из них не покидал подземелье. Быт подземных эльфов был убог и однообразен. Они добывали уголь в одной из побочных шахт, ловили рыбу в реке, что текла через кузницу, и грелись у огня. Измученные многовековой работой, а после многовековым заточением, холодом, голодом и болезнями, они стали умирать один за другим. Участь оставшихся в живых тоже была печальна. Эльфы говорили и думали с трудом. Все больше спали. Разумные существа мало-помалу превращались в животных.

Старшей у них была древняя эльфийская колдунья – носительница запретных знаний и глава этого клана. Она стремилась сохранить свой народ. Колдунья обладала даром видеть будущее и в картинах грядущего она узрела, как в междуусобной войне люди и альвы изведут сами себя и весь ныне существующий мир. Тогда среди пепла и камней их павших городов будут бродить лишь цверги - свидетели гибели старой цивилизации и основатели новой.

Она знала, что цвергам придется ждать еще много столетий. Она готова была ждать.

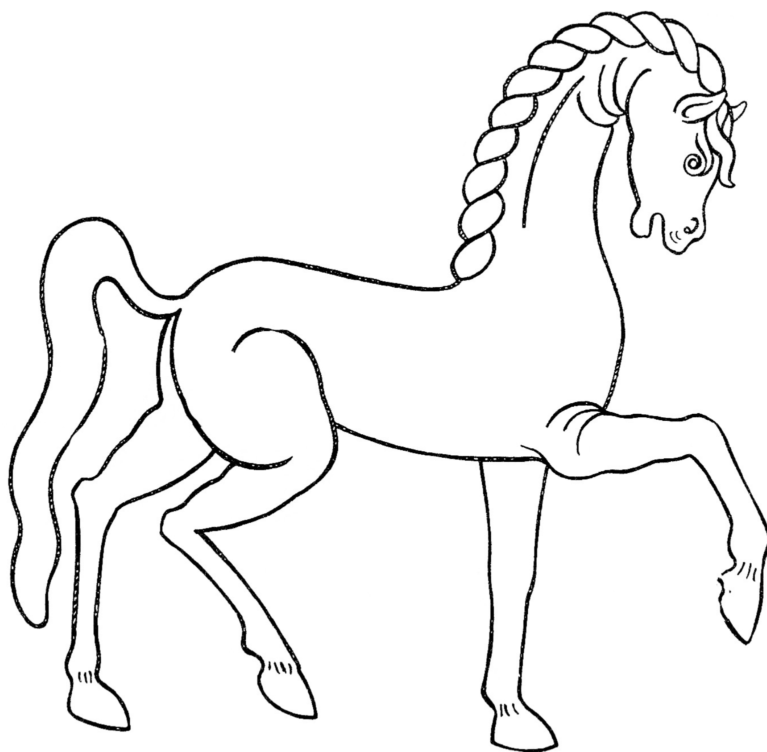
Однако пол века назад чудовище спустилось вниз по течению реки и стало охотиться подле Ноттингема. Речной дух, Келпи, выходит на берег в туманную погоду. На суше он принимает форму огромной белой лошади с длинной гривой и хвостом.

Келпи на берегу конь по сути - AC14; 45 здоровья; хд6; Скорость 200; удар копытами 1д8; укус 1д4; может чарджить.

Он бродит в тумане, притворяясь потерявшейся лошадью, и ищет людей. Если на него сесть верхом, то просто так слезть назад уже не получиться (нужно прокинуть спасбросок против магии) – грива коня опутывает руки всадника.

В тот миг, когда на него сели верхом, келпи бросается к реке и прыгает в воду, утаскивая жертву на глубину. В воде он трансформируется, возвращая себе истинный облик.

Келпи в воде AC 20; 45 здоровья; хд6; Скорость 240; укус 2д6; уродливый монстр, лишь отдаленно похожий на коня. Имеет пасть, похожую на крокодилью, с двумя рядами обращенных наружу зубов-иголок. Огромные, по-рыбьи выпученные, желтые глаза его светятся. Кожи на голове его нет – голый серый череп, охваченний темными мышцами, покрыт трещинами. Передние ноги истончаются и завершаются крючковатыми когтями, между которыми натянуты прозрачные



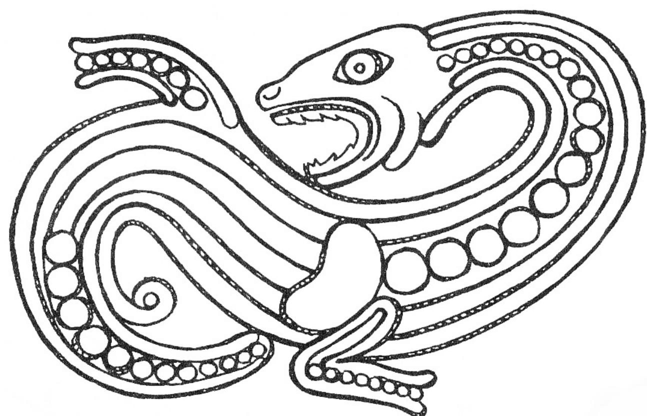
перепонки. Вместо задних ног келпи имеет длинный хвост, что заканчивается рыбьим плавником. Мокрый, не воспламеняется.

Если на келпи в форме коня применить Bless, он тут же примет свою истинную форму и будет беспомощно извиваться и выть, если он на берегу. Тот же эффект будет наблюдаться, если его облить святой водой.

Магия клерика будет действовать на него, как на нежить.

Келпи тащит жертву на глубину и топит ее. Монстр питается душами.

Конечно же, охотясь в реке подле Ноттингема, он нашел подземное русло, что вело в эльфийскую кузницу. Пробравшись туда, келпи учинил там бойню. Эльфы не имеют душ, поэтому чудовище истребляло их одного за другим, не в силах насытиться. Неуловимый в черной воде келпи зверствовал в полузатопленном подземелье, уничтожая его жителей.

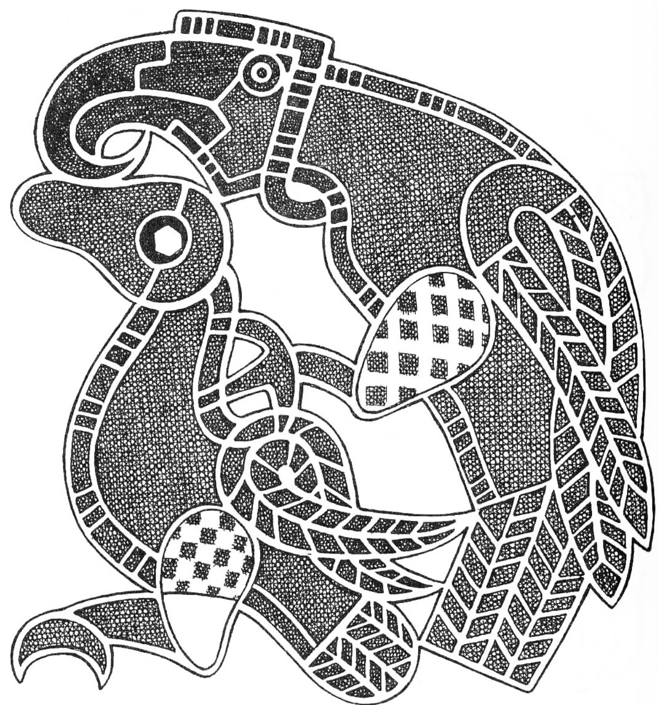


Эльфы отступили прочь, вглубь подземелья, и перекрыли вход в кузницу. Но теперь они не могли ловить рыбу, а следовательно и нормально питаться. В подземелье росли кое-какие растения и жили мыши, жуки и прочая потенциальная еда. Но этого не хватало, даже не смотря на то, что цвергов осталось лишь десяток.

Смерть большинства цвергов в кузнице приводит эльфийскую колдунью в ужас и она задумывает возродить хотя бы часть своего племени. Из-за своего волшебного происхождения все эльфы бесплодны. Но эльфов можно создать. Для этого нужны люди. Люди – носители плоти и духа первородного великана. Как из тела мертвого Имира были созданы первые альвы и цверги, так из тел мертвых людей могут быть созданы новые бессмертные.

Часто повсеместно альвы крадут людских младенцев, ритуально убивают их, навсегда уничтожая их бессмертный дух, что разрушал их плоть. Затем, с помощью древней магии безымянных божеств хаоса, они снова дарят убитым детям жизнь. Так появляются новые эльфы, которых подкладывают в колыбели взамен украденных людских детей. Многие эльфы даже не знают о своем происхождении.

Ритуал создания цвергов сложнее и опасней для самого заклинателя, нежели ритуал создания альвов. Так же он подразумевает гораздо более страшные мучение жертвы в процессе умерщвления. Но старая колдунья в отчаянии и она уже ничего не боится.



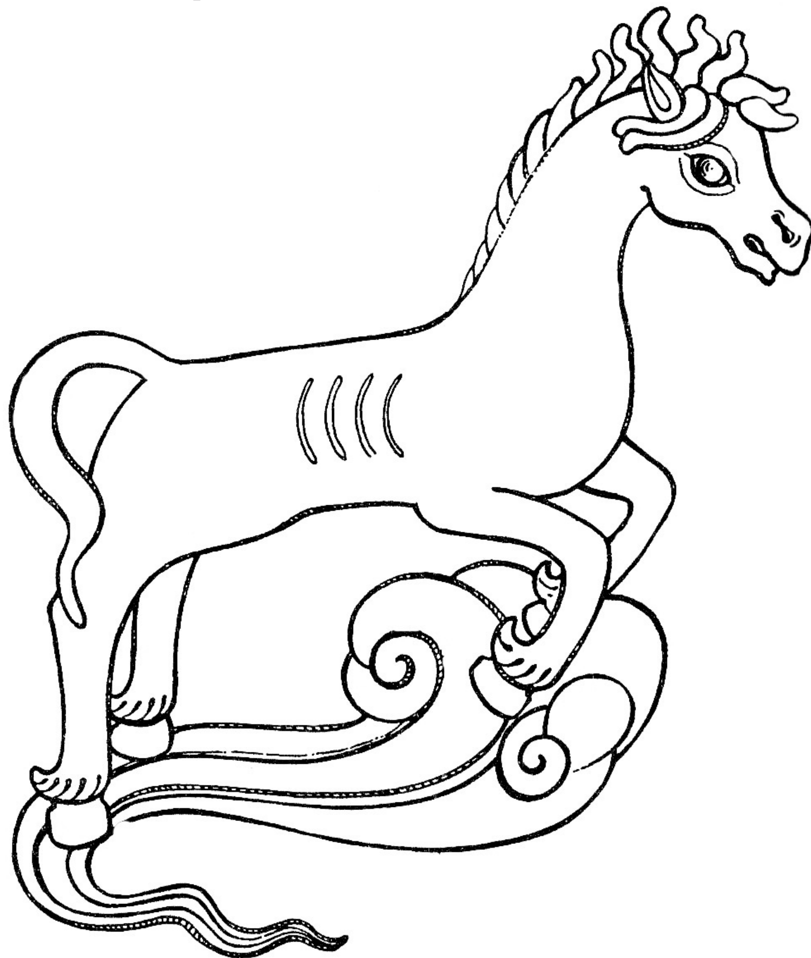
Цверги выходят из подземелья ночью. Они исследуют окрестности города, прячутся под плащами, стараются не попадаться никому на глаза. В город они ночью пройти конечно же не могут, ведь ворота закрыты. Фермерские поселения вокруг города полны шумных собак. Однако эльфов привлек госпиталь святого Плюмптра, бывший лепрозорий, ныне просто изолятор, который находится за городскими вратами и не имеет ни охраны, ни собак вокруг. Там есть больные дети.

Эльфы начинают похищать их одного за другим. Они приходят ночью и вбрасывают в открытые окна щепотки сонного порошка. Когда в палате все засыпают, они влазят через окно, хватают спящего ребенка и убегают с ним.

Цверги должны вернуться в подземелье до восхода солнца, иначе его лучи превратят их в камень. До того момента, как приключенцы приходят в Ноттингем, уже было похищено три ребенка...

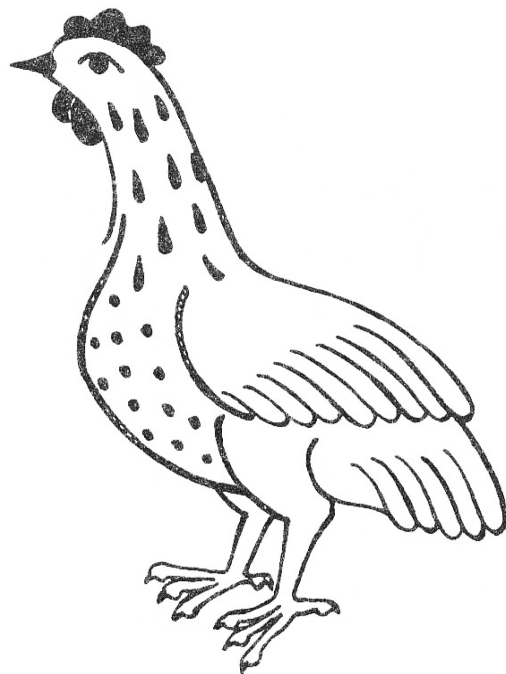
И люди часто пропадают в туманах у берегов Трента.

Келпи хитер, он не оставляет тела своих жертв плавать в реке, чтоб не вызывать подозрений у других людей. Он оттаскивает их в один из гротов в эльфийской кузнице, где уже скопилась гора трупов приключенцев, разбойников и фермеров.



Итак, добро пожаловать в Ноттингем, приключенцы!

Завалившись в местную таверну, побродив по рыночной площади, или просто поспрашивав зевак, приключенцы могут насобирать вот каких слухов:

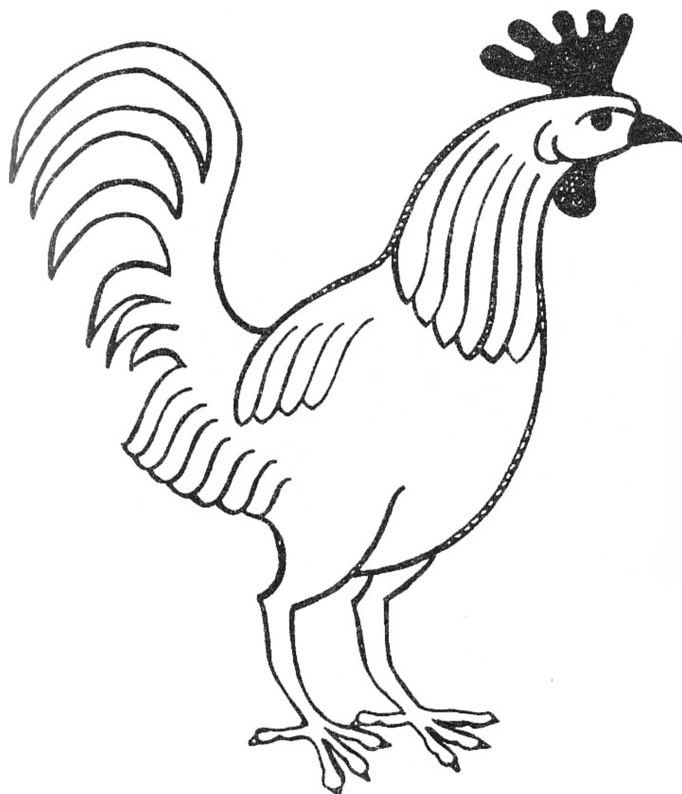


1. В трактире «Семь копий» отвратительное пиво. Не стоит туда ходить.

2. «*Вы тоже пришли искать кузницу дварфов? Вот что я вам скажу, вряд ли это кузница, мне друг рассказывал, что друг брата его жены знал ныне покойного охотника который, когда охотился в этих местах, слышал, как из под земли доносился мерный гул, то наростающий, то спадающий - как будто дыхание! Я думаю, там, рядом с рекой, спал в пещере дракон. А сейчас он сдох или улетел*»

3. У реки, вчера утром, фермерская дочка, первая красавица, пропала при очень загадочных обстоятельствах. Говорят, разбойники утащили ее вместе с плугом.

4. «*Будьте осторожны, в Шервудском лесу очень много разбойников...*»



5. В госпитале Святого Плюмптра уже не первый раз пропадают больные дети. Вчера пропала дочь начальника городской стражи. Весь город перевернули вверх дном, но ее так и не нашли. Теперь у управительницы госпитала большие проблемы.

6. Часто заблудившиеся в тумане козы, овцы и коровы бесхозные бродят вокруг города, пока их не словят разбойники или другие фермеры.

8 Некоторые старые люди утверждают, что 50 лет назад они, купаясь, слышали в воде эхо металлических ударов и сама вода порой имела запах гари и металла.

Пропавшая девушка

Место преступления можно найти недалеко от города. Выйдя из ворот и стоя перед зданием госпиталя святого Плюмптра, герои сразу видят на одном из полей вдоль реки групу людей.

Это усатый фермер Джордж Грин (очень сильно рыжий), отец пропавшей девушки, еще несколько уставших мужчин..

Усатый фермер рассказывает, что его дочь, Синтия, утром вывела пастись овец, как всегда. Она должна была вспахать часть поля рядом. Работа не сложная, конструкция плуга подразумевала, что лошадь будет тащить его, а человек сидеть на плуге. Уходя, девушка забыла свой завтрак и один из ее младших братьев был вскоре вынужден отправится к ней на поле, чтоб принести ей еду.

Когда мальчишка подошел к реке, утренний туман на берегу уже почти развеялся. Мальчишка увидел стадо овец, однако ни сестры, ни плуга не было нигде видно.

Мальчик звал сестру, но в окрестностях никто не отозвался на его крик. Подойдя ближе к стаду, мальчик заметил на поле глубокие следы от плуга. Очевидно, сестра уже начала вспахивать землю, однако в какой-то момент борозда от плуга становилась очень глубокой, земля вокруг борозды вывернутой вместе с камнями и глиной.

Борозда пересекала все поле и заканчивалась в воде на берегу реки. Испугавшись, мальчик позвал взрослых, те обыскали весь берег, и далеко вниз по течению они нашли плуговую лошадь. Девушки, как и самого плуга, нигде не было. Если бы тело Синтии или плуг был брошен в воду, его бы прибило к берегу ниже по течению. Отец девушки и другие мужчины из села прошли далеко вниз вдоль русла реки, в поисках тела девушки или обломков плуга, пока не уперлись в запруду.

Мужчина в мундире – это представитель городской стражи. Отец Синтии обещает награду тому, кто найдет ее. Он коневод и отдаст пять своих лучших коней тому, кто сможет расследовать это дело.

Конечно же, это Келпи утащил плуг вместе с девушкой в реку. Он явился к ней в облике огромного белого коня. Синтия не удивилась – кони часто теряются в тумане. Она решила впрячь его в плуг вместо своей беременной лошади. Когда она это сделала, конь поначалу мирно ходил под плугом, но стоило девушке расслабится и взобраться на плуг, как келпи ринулся к реке с невероятной скоростью. Синтия не успела и глазом моргнуть, как оказалась в воде. Монстр задушил ее, и спрятал ее тело и, собственно, плуг, в гроте цвергской кузницы.

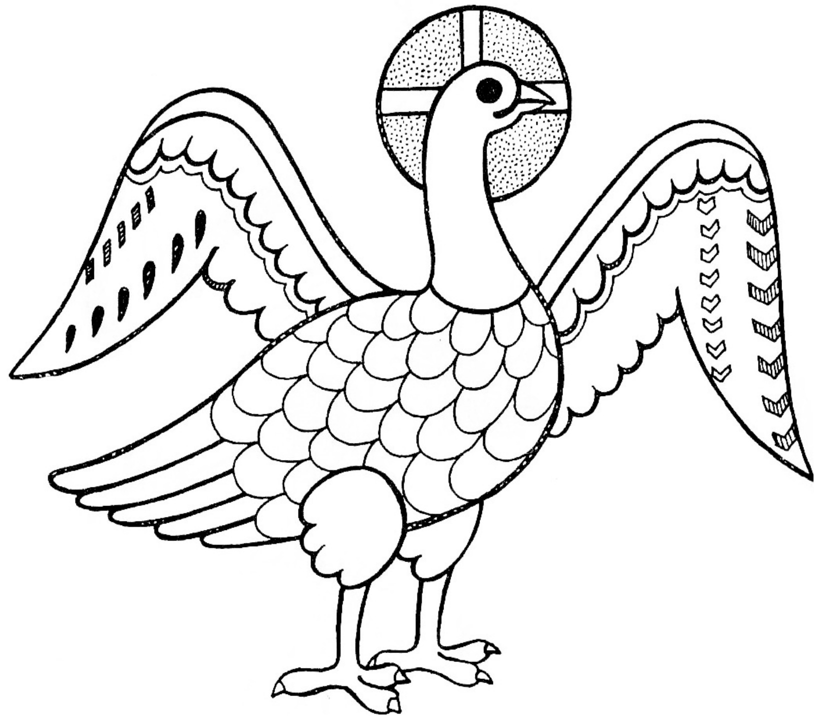
Госпиталь святого Плюмптра

Старое одноэтажное здание, окруженное садом. Дверь приключенцами открывает изможденная, но очень красивая женщина в робе.

Присцилла Холтон управительница госпиталя. Клерик 3-го уровня. Она подозрительно и осторожно оглядывает вооруженных людей, что явились к ней. Когда приключенцы спрашивают по поводу пропадающих детей, она заметно оживляется, проводит их внутрь.

«Я рада, что есть еще те, кто готов предложить свою помощь ради спасения детей. До вас приходили представители стражи. Да они были горазды лишь угрожать мне, при этом те из них, кто остался на ночь, якобы сторожить госпиталь, ночью заснули и проморгали исчезновение еще одного ребенка. Я выгнала их, они только мешали и пугали детей. Вы приключенцы, ведь так? У меня нет денег, чтоб заплатить вам. У меня есть святая вода. Настоящая, не та, которую священники раздают всем в церквях Ноттингема. И есть оружие.»(у нее есть рапира и аркебуза).

Если приключенцы спросят, откуда у управительницы госпиталя оружие, она хитро заулыбается и скажет, что все хорошие люди когда-то были приключенцами.



Прицилла покажет, что в госпиталь бандиты забирались через окна, под утро, когда все спят. Воры умудрялись украсть ребенка, при этом никого не разбудив. Обследуя место приступления, приключенци должны прокинуть проверку Search, и они смогут найти следы сонного порошка. Присцилла узнает его, такой порошок может использоваться как снотворное, но он очень дорогой и в этом госпитале его не применяют.

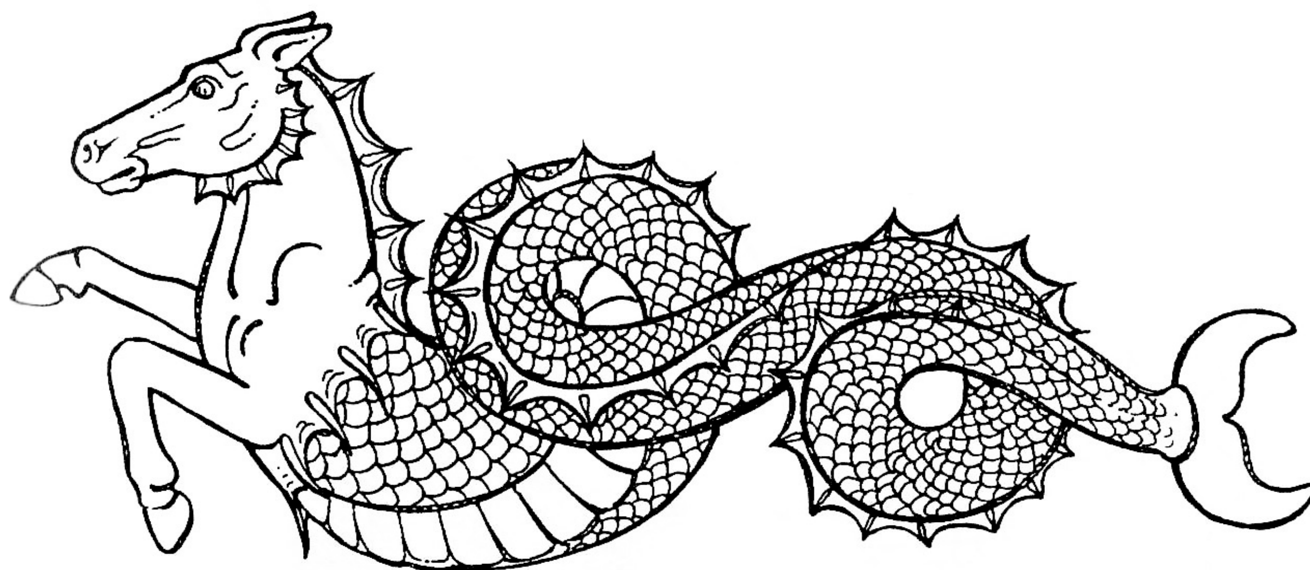
Помимо Присциллы в госпитале еще трудятся пять работников. Все они замученные и неразговорчивые.

На следующую ночь густой туман накрывает побережье Трента. На следующую ночь цверги снова приходят в госпиталь. Их фактически не видно в тумане. Они будут рассеивать сонный порошок перед прикрытыми ставнями госпиталя, ожидая, пока сквозняком его втянет внутрь. Сами цверги не заснут от порошка - на их лицах маски из смоченной ткани. Затем они заскочат внутрь, открыв ставни снаружи специально приспособленными отмычками. Они схватят ребенка (в эту ночь пусть будет девочка по имени Роза), засунут ее в мешок и побегут прочь. Тут-то их могут заметить герои.

Если герои будут находится в госпитале во время набега эльфов, у них есть 1 из 6 шанс быть усыпленным порошком.

Если приключенцы распределятся по территории сада вокруг госпиталя, тот из них, который ближе всех к реке, услышит со стороны берега какую-то возню. Если он пойдет выяснять в чем дело, на него из тумана выбегут несколько жалобно блеющих овец (при этом где-то со стороны леса донесется волчий вой). Приключенец сможет различить совсем рядом треск веток и шуршания листвы. Пойдя на звук, приключенец увидит огромного белого коня, длинная грива и хвост которого запутались в кустарнике. Конь будет испуганно фыркать и коситься на приключенца. Если герой выпутает коня из куста, тот будет ходить за героем, толкая его мордой и фыркая, тревожно вглядываясь в туман.

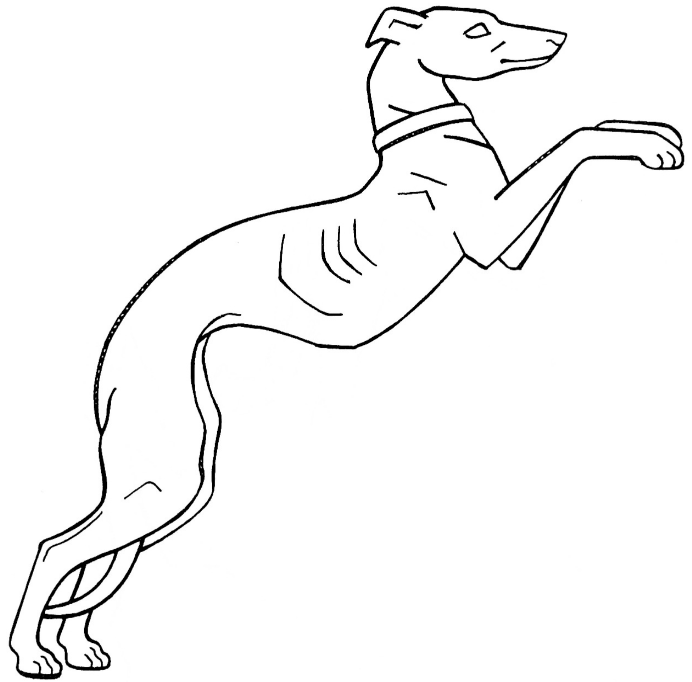
Если герой сядет на коня, тот рванется через туман с безумной скоростью. Если герой решит спрыгнуть с коня, он должен бросить спасбросок по магии. За один раунд конь достигает реки и прыгает в воду вместе с приключенцем. Если приключенец, найдя коня, начнет звать своих друзей, конь убежит в туман. Если приключенец достанет оружие, конь также убежит. Если приключенцы и конь начнут поднимать того или иного рода шум, цверги-воры с краденным ребенком бросятся бежать, в тот же миг, надеясь, что их не заметят.



Погоня

Правила погони:

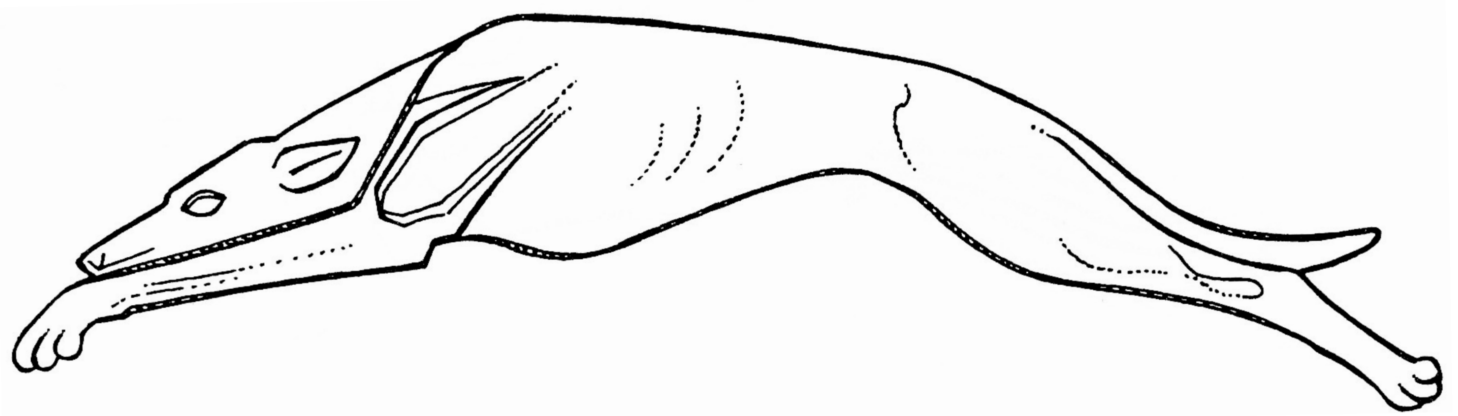
Итак, есть убегающий – эльфы, и догоняющий - игрок, который «возглавляет» погоню, то есть тот, кто во время начала погони находился к цвергам ближе всех. Догоняющего приключенца по сути выбирает ведущий, он сам решает, из какого окна или двери выскочат эльфы и каким путем они побегут прочь.



Убегающий и догоняющий должны бросать кубики по очереди и решать задачки, которые выпали им в таблице погони. Каждое успешно выполненное убегающим задание дает ему очко убегания, соответственно успешно выполненные задания догоняющим, отнимают у убегающего очки убегания.

Если задание выполнено неуспешно, соответственно убегающий не получает очки, а догоняющий не понижает их убегающему.

Когда убегающий набирает три очка, он отрывается от погони.
Когда убегающий имеет 0 очков и сейчас ход догоняющего, догоняющий может прервать погоню, завязав драку, прочитав заклинание, сбив бегущего с ног, или просто прострелив ему голову. Убегающий имеет изначально 0 очков, но он ходит первым.



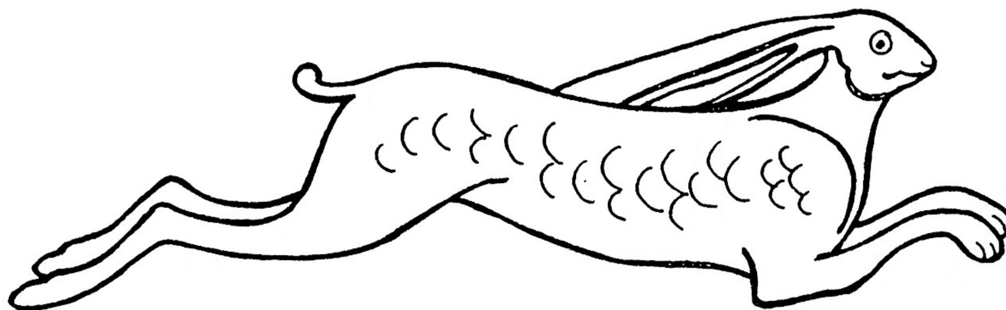


Таблица погони

	Ключевое слово	Задание для догоняющего	Задание для убегающего
1	Препятствие	Что-то, что нужно перелезть, перепрыгнуть, или оббежать.	То же.
2	Укрытие	Что-то, что перекрывает обзор, и нужно восстановить видимость как-нибудь.	Что-то, за чем или с помощью чего можно скрыться, если проявить смекалку
3	Возможность дальней атаки	Есть возможность атаковать дальнобойным оружием, прочитать заклинание, или как-то по особому использовать визуальную информацию, пытаясь поймать убегающего	Ты на мушке! Пробуй увернуться от пули, избежать эффекта заклинания или исчезнуть с поля видимости.
4	Возможность ловушки	Умно используй свои вещи, пытаясь поймать врага.	Умно используй свои вещи, пытаясь оторваться от погони.
5	Что за..?	Что-то неожиданное, внезапная битва, или засада или еще что-нибудь, на что нужно немедленно среагировать.	То же.
6	Мягкая поверхность	Иди по следам!	Не оставь следов!
7	Золотая возможность!	Тяжелое задание, но ты можешь остановить убегающего в этом раунде.	Тяжелое задание, но ты можешь оторваться от погони в этом раунде!
8	Он пошел туда!	Предугадай, как побежит враг, чтоб броситься ему наперерез.	Обхитри преследователей, побежав по неожиданному пути.
9	Покалечь его!	Ближняя атака, которая может остановить убегающего	Ближняя атака, которая может остановить догоняющего.
10	Погодные условия или специфика окружающей среды	Пытайся восстановить видимость\ слышимость, найти врага, который скрывается.	Замри! Спрячься! Возможно преследователи пройдут мимо и не заметят тебя.
11	Возможность ближней атаки	Используй возможность ближней атаки, или попытайся сократить расстояния до убегающего другим способом.	Отбивайся от догоняющего или попытайся разорвать расстояния между вами.
12	У меня есть идея!	Вытащи что-нибудь из своего рюкзака и используй это сейчас, или потеряй этот ход, сокрушаясь, что не сообразил спаковать с собой чего-нибудь нужного при погонях.	То же.

Успешность прохождения заданий, что не подразумевают бросок кубика определяются, тем, как красочно и находчиво убегающий или догоняющий описывает, как он (догоняющий), к примеру невероятно витееватыми выражениями привлекает внимание стражников, которые оказались у убегающего на пути, или(убегающий) круто использует floating disk, перебегая волчью яму, или (догоняющий) тыкает десятифутовой палкой в колеса повозки, что опрокидывается, перегораживая путь убегающему или(убегающий) использует кошку для альпинизма цепляя ее за ветку и перелетая овраг, или (догоняющий) цепляя врага и стаскивая его в тот самый овраг, или великолепную подножку в исполнении невидимого слуги и т.д.

Если погоня длится больше чем три раунда, цверги бросают мешок с ребенком. Эльфы не разделяются, убегают и дерутся лишь вместе.

Ели погоня длится больше чем семь раундов – эльфы прибегают к огроминому старому дубу посреди болота. В этом дубе – вход в подземелье. Они пытаются быстро проделать ритуал для открытия подземелья (он описан ниже). Естественно они не успевают и игроки догоняют их еще на стадии, когда те пытаются зажечь свет.

Цверги 12АС; 7 жизней; 1хд, воины первого уровня, мораль 5. Не имеют брони, сражаются странного вида мечами, что бьют на 1д6 урона. Их мечи смазаны змеиным ядом – если ранит, жертва бросает спасбросок по Poison – если провал, смерть.

Они крупнее среднего человека. Одеты в грязную одежду, неприятно пахнут чем-то кислым. Грязно-серые, выглядят больными и высохшими, лица их уродливы - обожжены и покрыты старыми шрамами.

При себе имеют сонный порошок и антидот к нему, маленькую черную бутылочку (с кровью ребенка), веревку, цвергские отмычки. Два деревянных шарика-глаза из черного дерева.

Один будет сражаться, а другой схватит мешочек с сонным порошком и будет бросаться порошком в героев. Он будет бросать попрошок на растояние 10 футов, и на следующий ход герой, вдохнувший порошок, бросает спасбросок против яда, или засыпает. Если все герои уснут, цверги утопят их в болоте.

Если цвергов схватить и начать допрашивать – все кидают проверку Language со сложностью 1. Эльфы бросают со сложностью 1-3. Если кто-то пробросил, то он с трудом понимает, что эльфы молят о пощаде, они говорят о заточении, о монстре, который убивает эльфов. Они не понимают заданных им вопросов.

Завидев, что небо начинает светлеть в связи с восходом – цверги обезумеют. Они вообще перестанут членораздельно говорить и начнут безумно кричать, биться в путах, ломая себе кости и вывихивая сухожилия. Первые утренние лучи превратят их в камень.




Огромный старый дуб посреди болота. Корни его вздыбливают землю вокруг. В одном месте корни дуба разбиты, видно светлое дерево на краях сруба – маленькая щель между корней.

Она пробита буквально пару дней назад. Куски древесины по краях прохода сломаны наружу, видно, что проход был проделан изнутри.

Когда приключенцы влазят в эту щель, они попадают в небольшую комнату прямо в основе дерева. Туда спускаются несколько каменных ступеней, сам пол тоже каменный, покрытый гнилыми листьями. Видно, что раньше из комнаты наружу вел широкий проход, но корни дуба разломали металлические кольца, что их удерживали, и закрыли его.

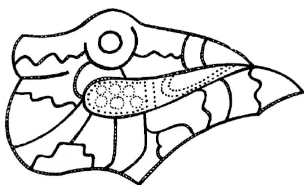
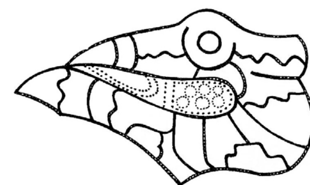
На дальней стене комнаты находится деревянный барельеф в виде спящего монстра, который выше пояса – женщина, а ниже – змея.

Приключенцы помнят сказки, которыми их пугали в детстве. Они узнают, что на барельефе изображена ламия. Ламиями становятся матери полубогов, чьи дети были убиты ревнивыми богинями. Ламии никогда не спят. Они охотятся на чужих детей и выпивают их кровь. Древние боги даровали ламиям помилование, дав им возможность вынимать собственные глаза. Без глаз ламия впадала в забытье и становилась безвредной.

На барельефе изображена ламия, которая спит, обняв виток собственного хвоста. Веки ее открыты, но глаз внутри нет. Стены всей комнаты украшены изображением змеиного хвоста чудовища. За барельефом видно темную дверь, оббитую металлом.

Глаза ламии соответственно есть у цвергов – похитителей детей. Это два деревянных шарика из черного дерева с вырезанным там кругом-зрачком. Если глаза вставить в орбиты ламии, барельеф оживет, ламия подастся вперед и широко откроет рот. Будет видно, что клыки у нее – это вставленные в дерево настоящие зеленоватые клыки огромной змеи. Ламия больше не будет шевелиться, но ее глаза будут следить за приключенцами, впиваясь взглядом то в одного, то в другого. Если в пасть ламии капнуть крови ребенка (маленькая бутылочка есть у цвергов), то чудовище освободит проход к двери за собой.

Если приключенец ударит ламию, она нападет независимо от того, вставили приключенцы ей глаза или нет.

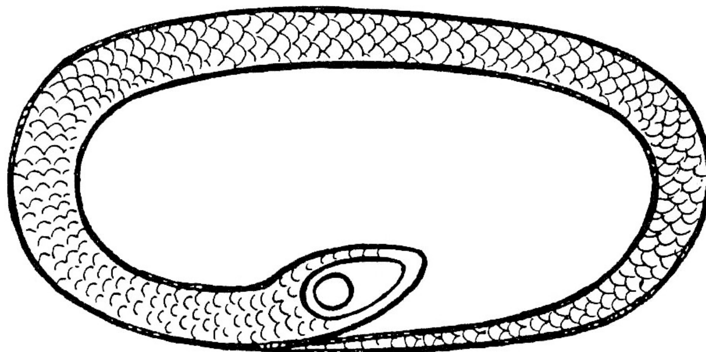
Ламия AC12; 30 жизней; 6хд; скорость 20; мораль 12. Будет кусать напавшего приключенца (со штрафом -3 к попаданию, если ей не вставили глаза) на 1д4. Зубы ламии отравлены – укушенный бросает спасбросок по параличу, или парализован на 1д6 раундов.

Барельев хвоста, что покрывает всю комнату, перекрывает выход и каждый ход ламия, помимо атаки зубами, скручивается в смертельный кокон вокруг оказавшихся в комнате приключенцев. После второго хода ламии, она лишает приключенцев достадочного пространства для маневра и все оружие, кроме огнестрельного, наносит ей половину урона. После третьего хода ламии, любая атака ближнебойным оружием наносит ей 1 урона, клерик и меджик-юзер не могут колдовать. После своего четвертого хода, ламия сжимает свои кольца настолько сильно, что приключенцы не могут уже ничего предпринять. Ламия начинает душить своих жертв, раздавливать их кости. Приключенцы внутри смертельного кокона теряют по 3 конституции за раунд. Если на одном из них фулплейт, то первые 2 раунда он не будет получать увечья.

Если плененных приключенцев никто не спасет извне, они будут умирать в муках один за другим. Извне кокона ламия будет получать полный урон. Если ламия атакована извне, она нападет на нового врага своей «женской» частью, при этом не перестанет сжимать кольца, пока не погибнет.

Если ламию поджечь, она будет получать 1д6 урона каждый раунд, при этом вместе с ней будут гореть все кто внутри кокона. Когда ламия погибает, кольца ее распускаются. Ламия неуязвима к стрелам.

Если приключенцы поймали эльфов прежде, чем те добежали до входа в подземелье, это не беда. По возвращению назад, Присцилла предложит им купить охотничьего пса в местной псарне. Псу достадочно дать понюхать вещи эльфов, чтоб тот пошел по следу и привел их к входу в пещеру. Если вернуть Присцилле невредимого ребенка, драматически разыграть пред ней жажду восстановления справедливости, и попросить ее о помощи, она пойдет с приключенцами.



Присцилла Холтон 12AC; 14 здоровья; 3хд; клерик ур3.

Charisma 18
Constitution 10
Dexterity 8
Intelligence 13
Strength 14
Wisdom 5

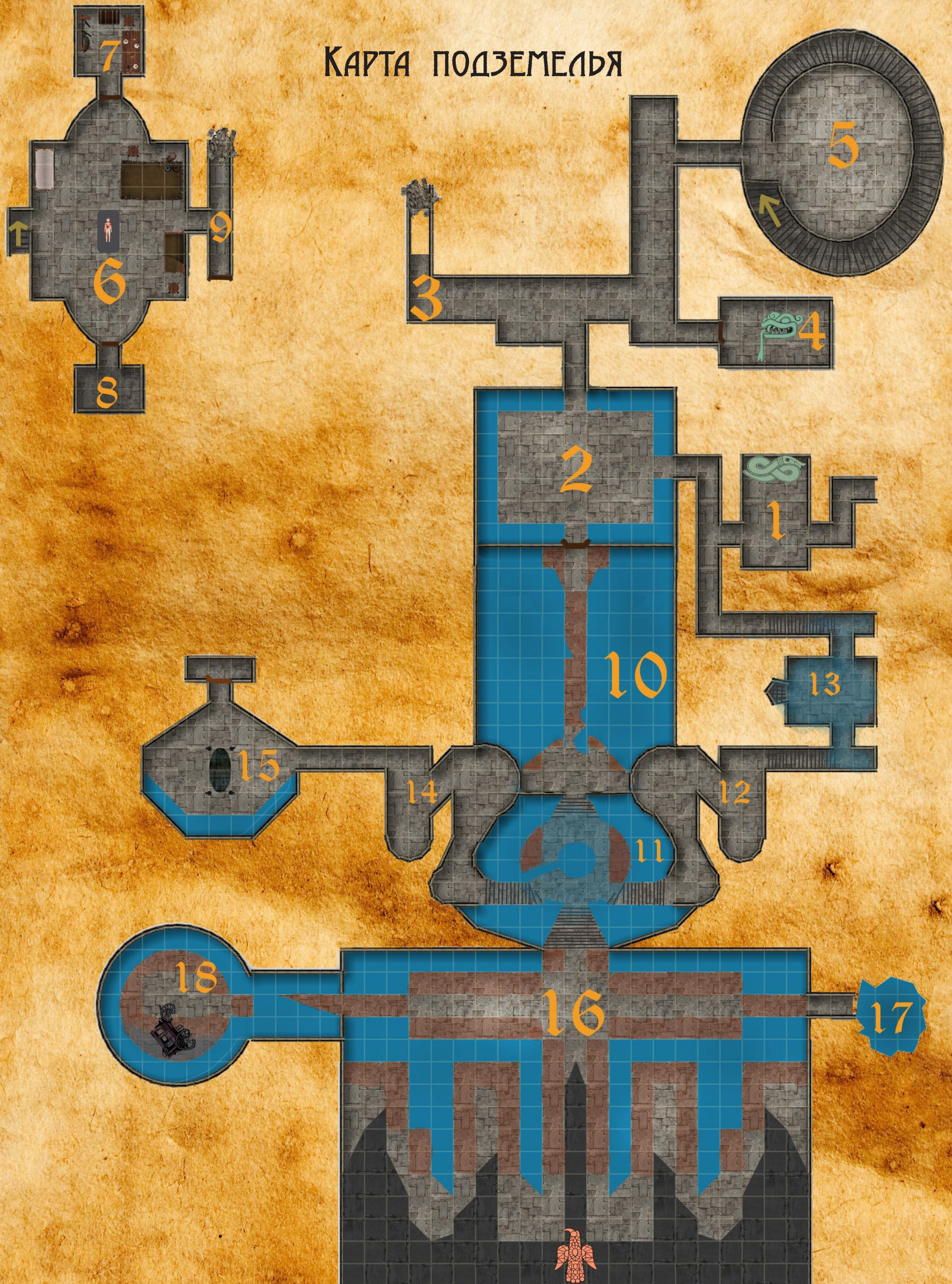
Она заготовит заклятия Bless, Command и Sanctuary.

У нее будет аркебуза(1д8), порох, пули, огниво, четыре факела, четыре бутылки святой воды, еды на два дня, одинадцатифутовая палка, стальной крест, бутылка яда (при ранении спасбросок по Poison, или паралич на 1д6 раундов), спальник, бутылка горючего эфирного масла.



Если игроки начнут удивляться, откуда это все взялось у управительницы госпиталя, она скажет, что невозможно быть «бывшим» приключенцем и рассмеется, озарив их всех своими 18 харизмы.

Если кто-то из игроков в будущем погубит своего приключенца, он автоматически продолжает играть за Присциллу.


Карта подземелья
7
6
9
8
3
5
4
2
1
10
13
15
14
12
11
18
16
17

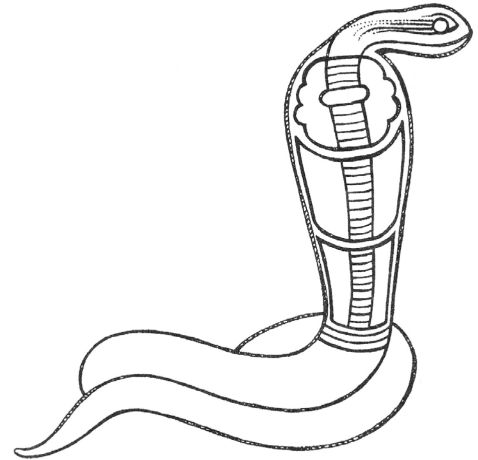
1

Сначала герои попадают в первую небольшую комнату. С потолка свешиваются толстые светлые корни, что оплетают каменные стены. На противоположной стене можно увидеть истощенное тело чудовища, распятое корнями...

Это тело ламии. Корни входят ей в череп через глазницы и рот, вонзаются в грудь между ребрами, оплетают, словно канаты, все тело и длинный хвост. Это часть механизма защиты дверей, собственно плененная ламия, чей разум живет (или жил) в барельефе. Тело безвольно и безвредно. Если приключенцы прошли в подземелье без сражения со барельефом-стражницой и сейчас убьют саму ламию, барельеф ссохнется и рассыпется. Отсюда слышен шум воды. Темный след (как будто по полу волочили что-то грязное) ведет в зону 2.

2

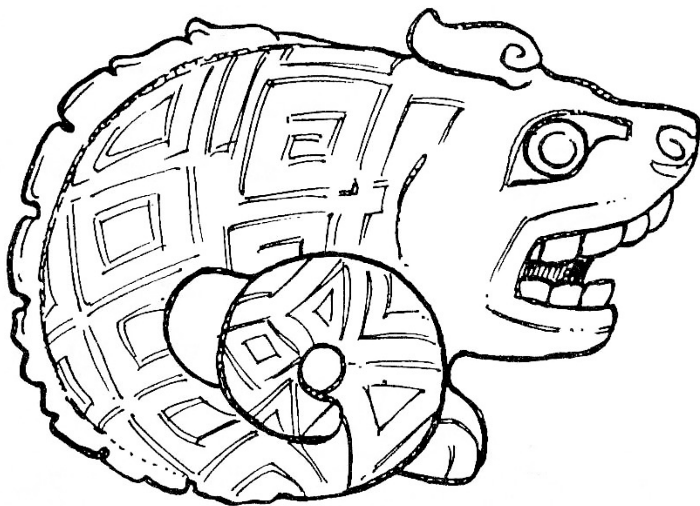
Квадратный зал, украшенный сложными фресками на стенах. Фрески изображают тонкие темные фигуры, что танцуют на фоне огня. По периметру пол зала окружен широким желобом, полным воды (ширина 5 футов, глубина 10 футов), вода течет из отверстий в западной стене и вытекает сквозь отверстия в южной (в зону 10), на этих отверстиях есть решетки. Вход в зону 10 закрыт металлическими воротами. Ворота закрыты на засов со стороны зоны 2 и подперты камнями, наваленными перед воротами. Другой портал – переход к зонам 3, 4, 5 - туда ведет темный след. Слышно громкий шум воды со стороны зоны 10.



3

Коридор обрывается колодцем. Из колодца веет душным теплом. Факел, брошенный в колодец, будет падать вниз недолго и в какой-то момент внезапно погаснет. Герой, брошенный в колодец, будет падать в пустоту, пока не задохнется ядовитым газом, что скапливается в колодце.

Если заглянуть за край колодца, видно, что на обрыве, над пустотой, распят человек. Кажется, он умер несколько дней назад. Он одет в рваную одежду, весь покрыт ссохшейся кровью. Он прибит гвоздями к камню, животом к стене. Голова его откинута, рот открыт, видно, что почти все зубы золотые(можно продать за 100 монет). Если вытащить труп, можно увидеть, что все его тело покрыто татуировкой. Видно, что это магические письмена.



Великие руны вербального унижения

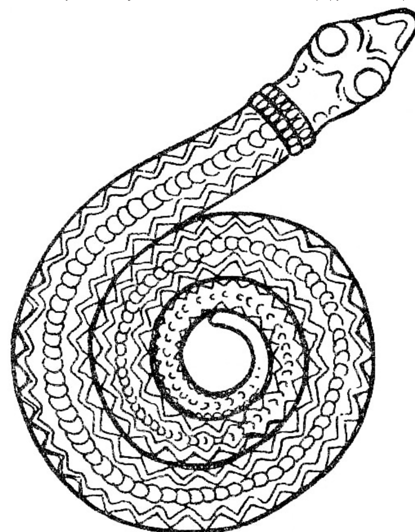
Рунические записи устрашающих речей древних богов, которыми те ознаменовляли свой гнев и презрение к врагам.

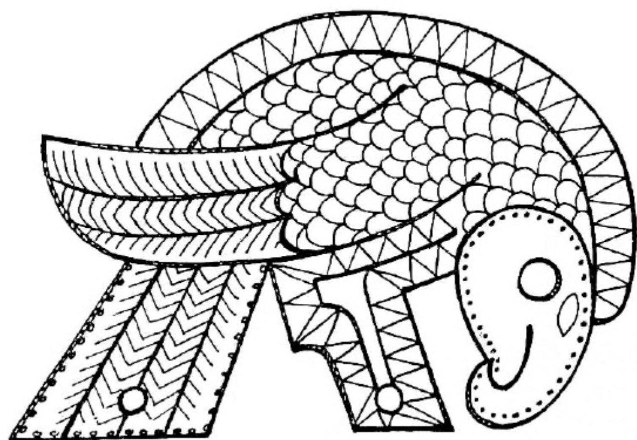
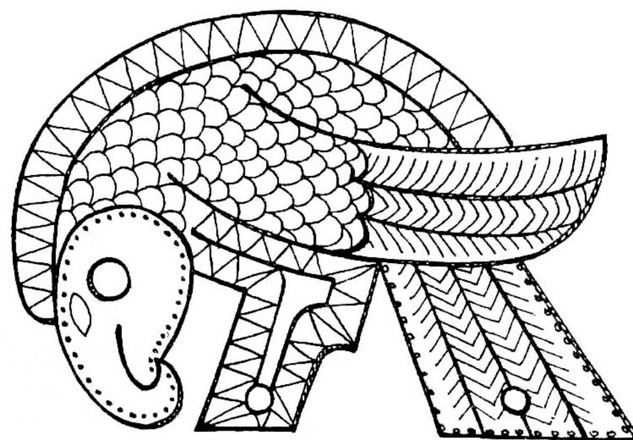
Если руны прочитаны магом, словно свиток, он на 1д4 дня получает возможность ругаться настолько кошмарно, что он своей бранью может обратить вспять небольшую армию. В каждой ситуации, когда герой становится враждебен к кому-либо, он чувствует, как что-то горячее зарождается у него в груди и поднимается к горлу. Если герой решает выпустить горячую волну, то он изрыгает жуткие проклятия. Услышав ругань героя, все враги бросают проверку морали, и если не пробросили, они не смеют атаковать героя и начинают отступать, сгорая от стыда и ужаса. Если проверка проброшена, они соответственно просто напуганы, и получают штрафы. Если руны набиты на коже, как татуировка, способность невыносимо браниться переходит к герою навсегда.

Дело в том, что каждый раз, когда герой задействует свою способность, его язык начинает источать яд. Герой бросает спасбросок по Poison, если провал – он испытывает страшную боль во всем теле и теряет навсегда 2 конституции.
Способность не подействует на того, кто не понимает языка героя. Не имеет цены в денежном эквиваленте.

4

Комната со змеями. Приближаясь к комнате, герои могут слышать звон цепей. К дальней стене комнаты прикованы цепями полсотни змей. Змеи прикованы за кольца, что прокалывают, словно сережки, их нижние челюсти. Завидев героев, змеи шипят и кидаются в их сторону, но цепи слишком короткие и змеи не достают дальше, чем на половину ширины комнаты. Рядом с входом стоит 4 маленьких бутылочки. В них светлая вязкая жидкость – это змеиный яд, который собрали цверги. Если смазать им оружие, то живое существо (келпи нет!), раненное этим мечем, бросает спасбросок по Poison, или умирает в следующий раунд.



5

Овальный зал, украшенный мозаикой. По центру стоит жировая лампа с множеством фитилей, которая дает достаточно света. На полу изображены луна и солнце. Вдоль стены зала начинается лестница, которая огибает зал, постепенно уходя вниз. Нас стене есть цикл изображений, выложенный мозаикой из слабо светящегося камня. Если начать спускаться по лестнице, герои будут проходить мимо таких изображений:

На первом показан черный великан, что ногами стоит в воде, а голова его над облаками. У ног его стоят, склонившись, меньшие великаны.

Второй сюжет изображает битву между большим гигантом и меньшими. Они сражаются без оружия. Меньших великанов очень много, они валят большего в воду и бьют или разрывают руками.

Третья картина показывает, как великан лежит в воде, из его тела растут леса и травы, из ран текут реки. А из-зо рта его в сизом тумане выходят маленькие красные человекоподобные фигуры. Видно, что они дерутся. Несколько из них лежит на земле в крови.

Дальше изображается звездное небо, где раскрывает крылья гигантская темная птица. Под ней гниющее тело великана, покрытое мертвыми телами маленьких существ. Огромные белые черви копошатся там. Видно, что некоторые черви в разных стадиях трансформации – они распрямляются вертикально и превращаются в белые и черные человекоподобные фигуры.

На следующей картине изображены крупно две фигуры – черная и белая. Белая, более мелкая – держит меч и щит. А над ней возвышается черная – более крупная, она держит молот. Обе фигуры смотрят вперед, на идущих по лестнице.

Освещенный лампами зал, посреди которого стоит красный от крови алтарь.

На алтаре лежит мертвый ребенок. Над ним, скрючившись, тихо рыдает старая и высохшая эльфийская колдунья. Услышав, приключенцев, она уставится на них слепыми глазми. Если те начнут обнажать мечи, она на архаичном английском попросит быть милосердными к матери последних цвергов. Она будет спрашивать, что заставило существ извне прервать их вечное заточение? Что, неужели кровожадность людей настолько велика, что они наслали на цвергов чудовище?

Если герои спросят, что за беспредел с убиванием детей, колдунья расскажет им о, ритуале создания эльфов. Если среди приключенцев будут эльфы, она скажет, что они были созданы таким-же способом, как и цверги, с единственным отличием, что в другую фазу луны. Она может рассказать о великане, о первых людях. Она расскажет о «жутком монстре, что живет в воде», расскажет, как он прогнал их из кузницы полвека назад. Расскажет про свое отчаяние и про гибель мира в будущем. Если спросят, она скажет, что распятый над колодцем человек – разбойник, что умудрился обмануть ламию и пробраться в подземелье. Она ответит на все вопросы приключенцев. Ребенок на алтаре мертв, потому, что ритуал не завершился успешно. Такое бывает, это значит, что ребенок «испорчен» духом великана.

Услышав голоса в зале, из комнаты 7 выйдет семь цвергов и один альв. Альв и двое из цвергов совсем юные, это очевидно, недавно обращенные дети. Старшие цверги подойдут к колдунье, помогут ей поднятся, при этом не навязчиво отгораживая ее от приключенцев. Они будут разглядывать приключенцев, и тихо переговариваться на своем языке.

Колдунья спросит, как приключенцы нашли вход в подземелье. Услышав о смерти двоих похитителей детей, она снова расплачется и скажет, что приключенцы убили, возможно, самых древних эльфов этого мира.
Ни колдунья, ни другие цверги не будут хотеть сражаться. Они не воины – они кузнецы.

Если среди приключенцев будет ведущий в роли Присциллы Холтон, должно быть озвучено злое возмущение со стороны ее. Она будет к цвергам крайне враждебна. Она в ярости, и заявляет, что низко и мерзко уничтожать бессмертную душу невинного ребенка только лишь, чтоб обратить его жизнь в вечное мучение в этом подземельи. Колдунья ответит, что были забраны больные дети из госпиталя, которые умерли бы, если б не ритуал. На что Присцилла скажет, что детей ждала вечная жизнь на небесах, а теперь их ждет многовековое мучение во тьме

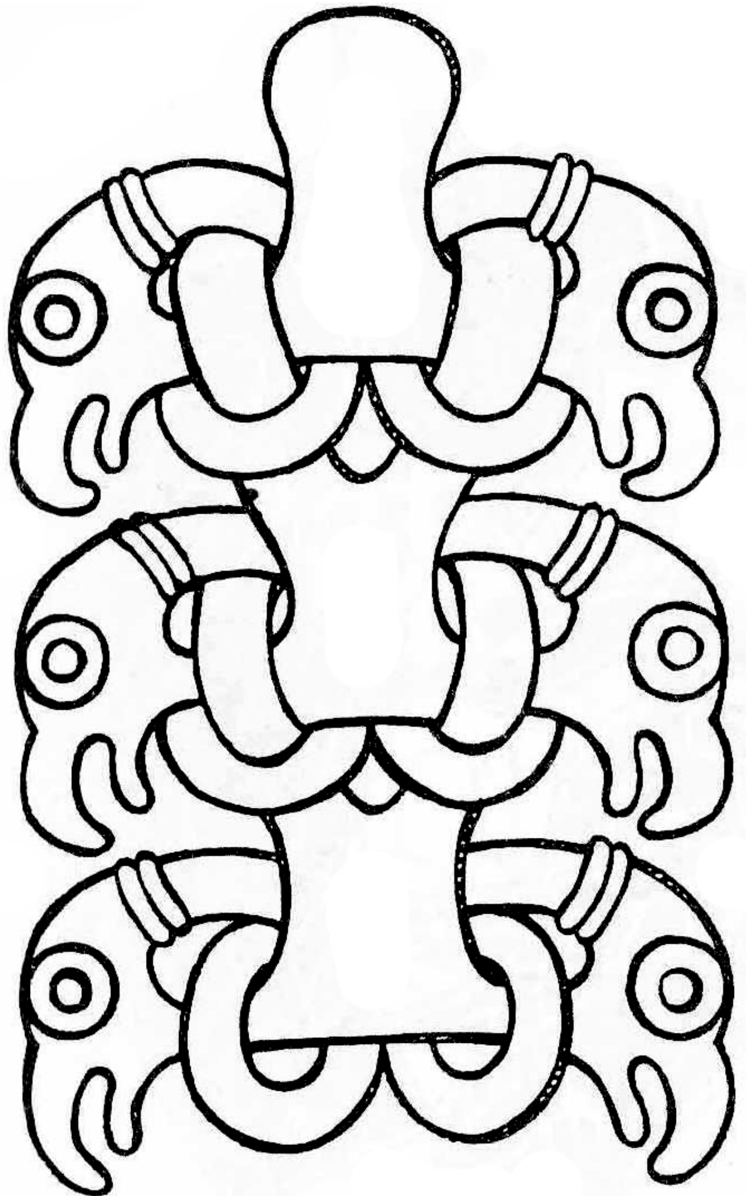
а потом вечное забытье, она обвинит колдунью в нездоровых амбициях и тщеславии и служению Сатане.

Юные цверги будут смотреть то на колдунью, то на Присциллу, Видно будет, что они смущены происходящим.

Колдунья скажет, что она вознаградит приключенцев, если они уничтожат монстра. Она пообещает им древнее золото, осколок самого солнца:

(Цвергское золото, цвета меда с молоком. Красивый слиток, 3000 монеток стоит. Однако под солнечными лучами этот слиток мгновенно расплавится и, если он впитается в землю, то в этом месте из земли начнут вылазить ядовитые золотые скорпионы. (Ужаленная жертва бросает спасбросок против Poison или умирает).

Если на колдунью надавить, она соврет, что цверги больше не будут пытаться красть людских детей. Также она скажет, что цверги видели, что монстр притаскивает в кузницу трупы людей с поверхности, вместе с их вещами, так что приключенцы могут мародерствовать там. Карты подземелья у нее нет. Глаза ее не видят, поэтому точно описать подземелие она тоже не может. Остальные цверги не говорят по-английски, а цверги (и альв) дети еще слегка контужены (восстанавливаются после ритуала) и они еще не выходили за пределы этого зала.



Если герои решат казнить колдунью за ее деяния:

Последняя Мать Цвергов AC12; 20 здоровья; 5хд; маг 7го уровня.; скорость 40; мораль 8.

Первого нападающего она тут же превращает в яркую дикую курочку или петушка с помощью волшеного перстня с 1 зарядом. Игроку торжественно выдается лист персонажа-курочки (есть в конце приключения). Курочка или петушок может взлететь на высоту человеческого роста и вцепиться кому-нибудь в лицо, нанеся 1 урона и обезвредив врага на 1 раунд. AC у курочки 12. Курочка может быть расколдована с помощью Dispell Magic или Remove Curse.

Остальные заклятия: Spider Climb, Web, Howl of the Moon.



Пять цвергов (все взрослые цверги). 12AC; 7 жизней; 1хд; Воины нулевого уровня; скорость 60; мораль 5.

Двое из них схватят мечи(1д6), еще двое будут стрелять из длинных луков (1д8+1д8 и выбирать большее число). Они пропустят первый раунд, потому что сразу не сориентируются, ведь они плохие воины. Еще одна цверг-женщина вместе с детьми убежит в комнату 7. Если все цверги убиты, дети прицепятся к приключенцам.

Если двое цвергов - похитителей детей не будут убиты приключенцами раньше, то они тоже войдут в зал с алтарем вместе со своими собратьями и соответственно будут сражаться, если приключенцы нападут на колдунью.

7

В комнате есть пара кроватей. Также на полу лежат смятые спальники и одеяла. Есть стол, не нем две книги на цвергском(по 500 монет каждая). Какая-та посуда, грибы, что-то вроде каши непонятно из чего. Все невкусное, но сьедобное. Также есть сундук. В сундуке цвергское золото, ключ у колдуньи. В замке ловушка – иголка с ядом змей – при неудачном взломе: спасбросок по Poison, или смерть.

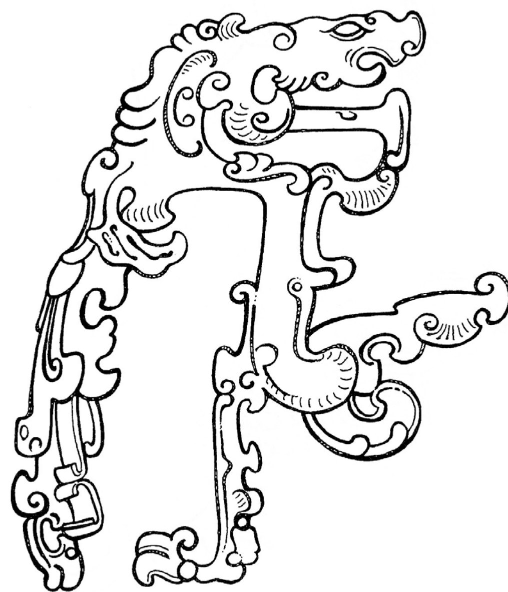
8

Коридор, уходящий с севера на юг. Проход на север обрушен. Поход на юг закрыт толстой металлической дверью без замка. На полу вокруг двери лежат человеческие и звериные кости. Пол и сама дверь измазаны кровью и землей. За дверью темнота. Факелы героев гаснут через мгновение после открытия двери. Приключенцы слышат приближающееся свистящее дыхание. Если в течении 2х раундов они не закроют дверь, или не убегут назад в зал к свету, игроки должны создать новых персонажей. Трупов старых не останется. Когда герои убежали или умерли, дверь с лязгом захлопывается через несколько секунд.

9

Дверь в эту комнату закрыта. на простой замок (бросок Tinkering не нужен, просто достаточно иметь отмычку, чтоб открыть) Если приключенец подойдет к двери, подергает ее, постучит и т.д., то с другой стороны послышится низкий булькающий рев. Дверь начнет трястись и вибрировать от частых ударов по ней. За дверью томится ужасный монстр, состоящий из полусотни сросшихся трупов детей, которые погибли в ритуале. Магия хаоса не сделала их эльфами, но превратила в иное единое чудовище. Если открыть дверь, монстр вылезет.

Монстр из тел «испорченных» АС4; 50 жизней; 10хд; мораль 12; Будет визжать, ползти-катиться, стараясь накатиться на героя и закусать его множеством ртов - 6д4 урона. Чудовище очень медленное, оно может двинуться лишь на 10 футов за свой ход.



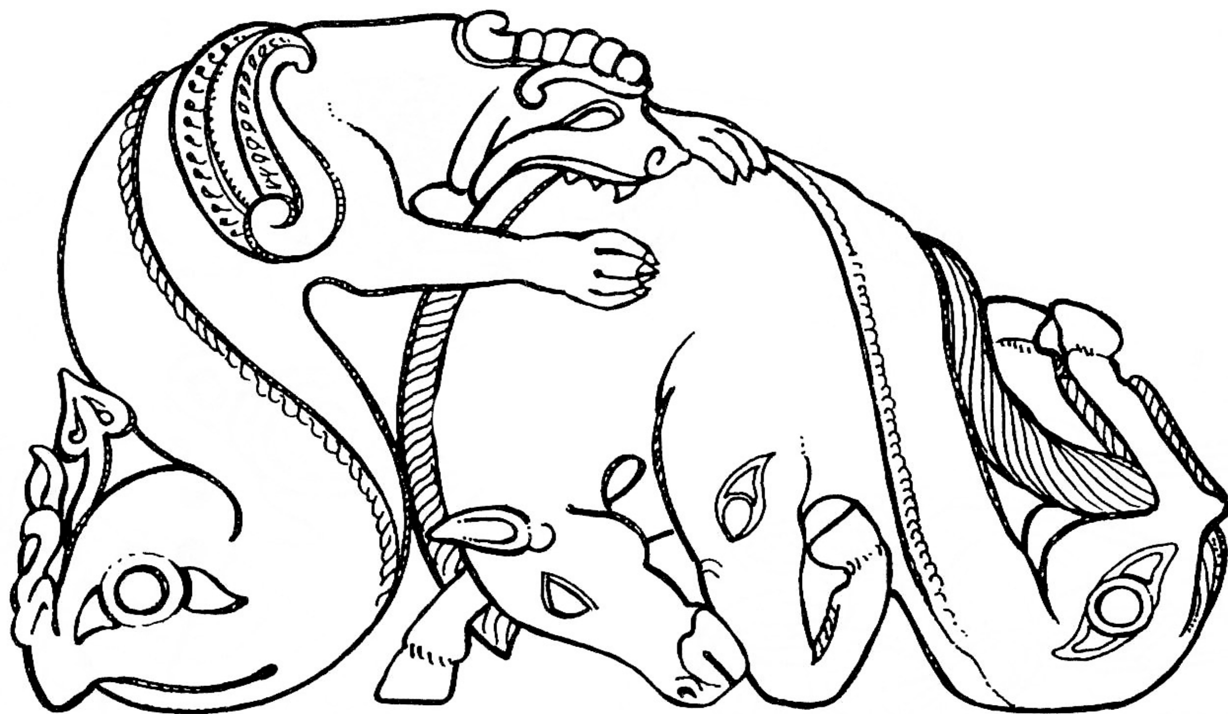
10

Чтоб пройти туда с зоны 2, нужно снять засов с ворот. Большой квадртный зал, заполненный темной водой (глубина 30 футов). Через зал от дверей перекидывается мост. Однако он частично разрушен. Идти по нему можно лишь в колонну по одному. Из стен рядом с вратами через отверстия льется вода, где-то еще впереди слышен шум воды. Стены зала украшены изображением армии вооруженных эльфов. Высота моста над водой 1 фут.

Когда приключенцы зайдут на средину моста, прямо перед ними на мост из тьмы выскочит келпи в образе мокрого белого коня.

Келпи побежит по мосту – он будет чарджить по приключенцам. Он будет наносить урон ударом и сталкивать в воду каждого, кто находится у него на пути, (если конь при чардже преребрасывает их АС, герои получают урон от удара копытами, делают бросок против паралича, если провал - падают с моста) пока не получит больше 10 урона, или кто-то не прервет его чардж соответствующим оружием (копье, огнестрельное оружие с штыком и т.д). Тогда келпи оступится, и упадет в воду, окатив ближайшего приключенца волной. Если у этого приключенца оказался факел, он гаснет и все погружается во тьму. В воде келпи трансформируется и будет убивать упавших с моста приключенцев. Пока келпи убивает одного, остальные могут успеть вылезти из воды.

Если после того, как келпи закончит убивать жертву, кто-то из приключенцев окажется на мосту, келпи бросится на самого последнего. Он резко высунется из воды и будет пытаться ухватить его за ноги (бросает попадание, игнорируя + к АС от брони). Если келпи все пробросил, то он вцепляется в ногу приключенца, и тот падает на мост. На следующем своем ходу келпи утащит его в воду. Если пойманный приключенец на своем ходу заявляет, что он хватается за камни, или другой игрок как-то фиксирует его, то, на ходу келпи, тот бросает проверку силы (челюстей) д20 с модификатором +5, Если бросок келпи оказался выше значения конституции героя, монстр откусывает герою ногу и валится в воду. Если конституция героя выше, келпи утягивает героя целиком. Пока чудовище затягивает приключенца в воду, оно уязвимо и имеет свой конский АС(14).



Если до своего второго хода келпи получает больше 15 урона, он с визгом бросается в воду, отпуская свою жертву.

Мост заканчивается довольно широкой площадкой, выбежав на середину которой, герои оказываются в недосягаемости плавающего в воде келпи. Келпи будет нападать и утягивать в воду приключенцев, если они стоят близко к воде (на карте клеточки отмечены красным. Келпи не нападет больше, если его здоровье упадет до 5, или ниже). Впереди широкая лестница вниз в зону 11.

11

Герои видят, что лестница перед ними уходит в воду. По обе стороны от лестницы в стене между зоной 10 и 11 есть два больших отверстия через которые из зала 10 в зал 11 изливаются два широких потока. Решеток там нет. Отверстия достаточно большие, чтоб келпи смог через них проплыть незамеченным.

Посреди заполненного водой зала есть широкая круглая площадка с колодцем посредине. В колодец посредине нет хода под водой, то есть келпи не может напасть со стороны колодца. Однако, он может напасть со стороны краев площадки (если герой стоит на клеточке, которая прилегает к краю, келпи нападет на него). Трюк в том, что зал частично затоплен и уровень воды здесь поднялся на полфута выше уровня каменной площадки. Вода темная и мутная, герои не могут сквозь воду видеть где кончается площадка и начинается глубина (30 футов). Они вынуждены нащупать край, чтоб узнать, где он. Ближе к левому краю площадки на ней лежит труп цверга. Соответственно его видно и это даст героям понять, что под водой не глубоко и есть опора. На правой стороне площадки близко к колодцу видно осколок свалившегося с потолка сталактита. За сталактитом по площадке от колодца до внешнего края тянется трещина 3 фута шириной(келпи туда не втиснется).

Из зала есть четыре выхода. Один центральный, ведет на юг, поднимается над водой на несколько ступеней и заходит в широкую арку, украшенную изображением птицы, раскинувшей крылья. Это вход в собственно кузницу (зона 16).

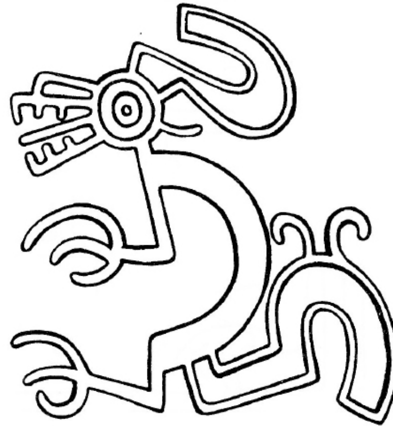
Другие два выхода не такие широкие и являются двумя лестницами, что, закручиваясь, поднимаются по краям от входа в кузницу. Лестница справа – вход в зону 14, лестница слева – вход в зону 12.

Также вход на мост в зону 10.

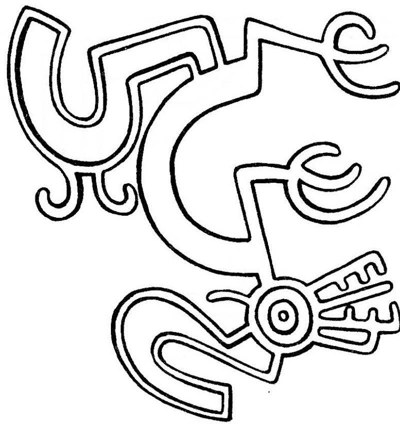
12

Прямоугольная комната – в одной из стен есть ниша с неработающим фонтаном в форме птицы, опутанной цепями.

Комната полностью затоплена. Воды тут по грудь человеку среднего роста, по подбородок дварфу, халфлинг здесь вынужден плыть. Лестницы из зоны 12 и из коридора перед входом в подземелье тоже наполовину затоплены. Внизу лестницы со стороны зоны 12 стоит манекен в доспехе, который и покзывает, что здесь не глубоко и возможно пройти.



Доспех Дракона. Доспех из светлого металла, Дает AC 18. Шлем выполнен ввиде головы дракона с забралом-челюстями, Весь доспех покрыт резьбой в виде чешуи. Если герой, надевший доспех, будет атакован холодным оружием, то в случае промаха врага (враг не пробросил попадание) шлем - голова дракона вцепляется во вражеское оружие и раздрабливает его челюстями. Когда это происходит лицо героя изувечивается: харизма падет на 3 пункта.



Отверстие, через которое в комнату натекла вода, перекрыто решеткой. Когда герои спустятся в комнату, они смогут видеть это отверстие и решетку соответственно. Когда герои начнут переходить или, в случае хафлингов, переплывать комнату, келпи (если он будет жив) начнет ломиться в решетку, ударяясь в нее раз за разом и сотрясая всю стену. У него уйдет 3 раунда, чтоб пробить решетку. Затем он нападет на приключенцев, если те не успеют взбежать по лестнице в зону 12 или к выходу. Лестницы эти слишком узкие для келпи, он не пролезет в них.

14

Прямоугольная комната – в одной из стен есть ниша с неработающим фонтаном в форме птицы, опутанной цепями.

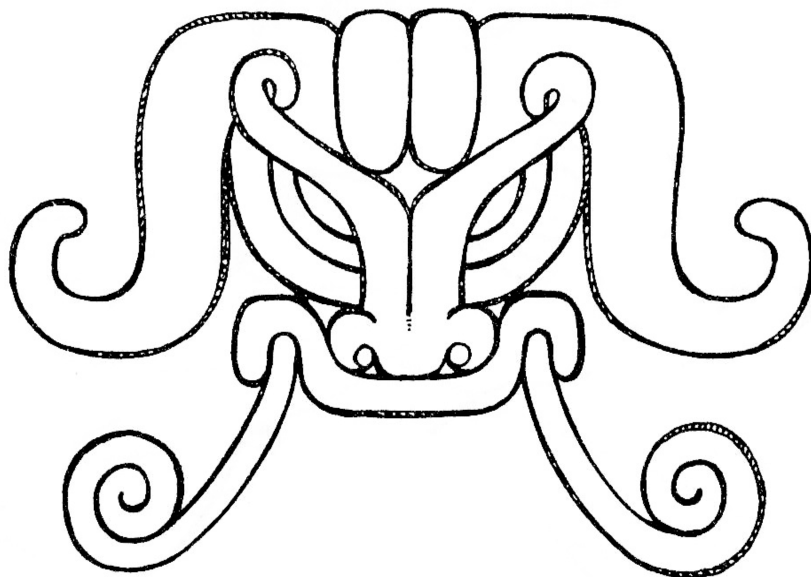
15

В зону 15 ведет длинный коридор. Пол - металлическая решетка. Почти у самого конца коридора в пол встроена нажилиная панель. Когда герой на нее ступит, она с щелчком подастся вниз. Когда герой сойдет с панели, из маленьких отверстий в стенах коридора вылетит больше сотни дротиков, которые поразят всех, кто будет находится в коридоре в этот момент, включая нажавшего на панель. На дротиках слизь с особыми бактериями. У всех зараженных через сутки сгниют глаза.

Ромбовидная комната. По стенам ее стекает вода, она собирается в маленьком желобке и стекает в больший бассейн в южной части комнаты. В бассейн тот келпи пробраться не может. По центру комнаты алтарь,

Над алтарем потолок пещеры состоит из огромной прозрачной линзы. Видно, что над линзой есть еще несколько линз, и через них просвечивается звездное небо. Оно искаженно, на нем видны несуществующие созвездия, и луна там красная. Каменный потолок вокруг линз покрыт широкими черными трещинами, из которых торчат корни. Если дернуть хоть один из рычагов подле алтаря, линзы на потолке начнут вращаться, но разбитый корнями потолок не удержит движущуюся конструкцию и через 3 раунда нижняя линза упадет вниз. Ударившись об алтарь, она брызнет во все стороны мелкими осколками и нанесет всем, кто есть в зале, 1д6 урона. Осколками не поранит тех, кто нырнул в бассейн.

В аппендиксе в северном углу комнаты – маленькая ниша. Там тело юного цверга, очевидно погибшего от истощения. Труп свежий, он еще фактически целый, если не считать сгнивших глаз.



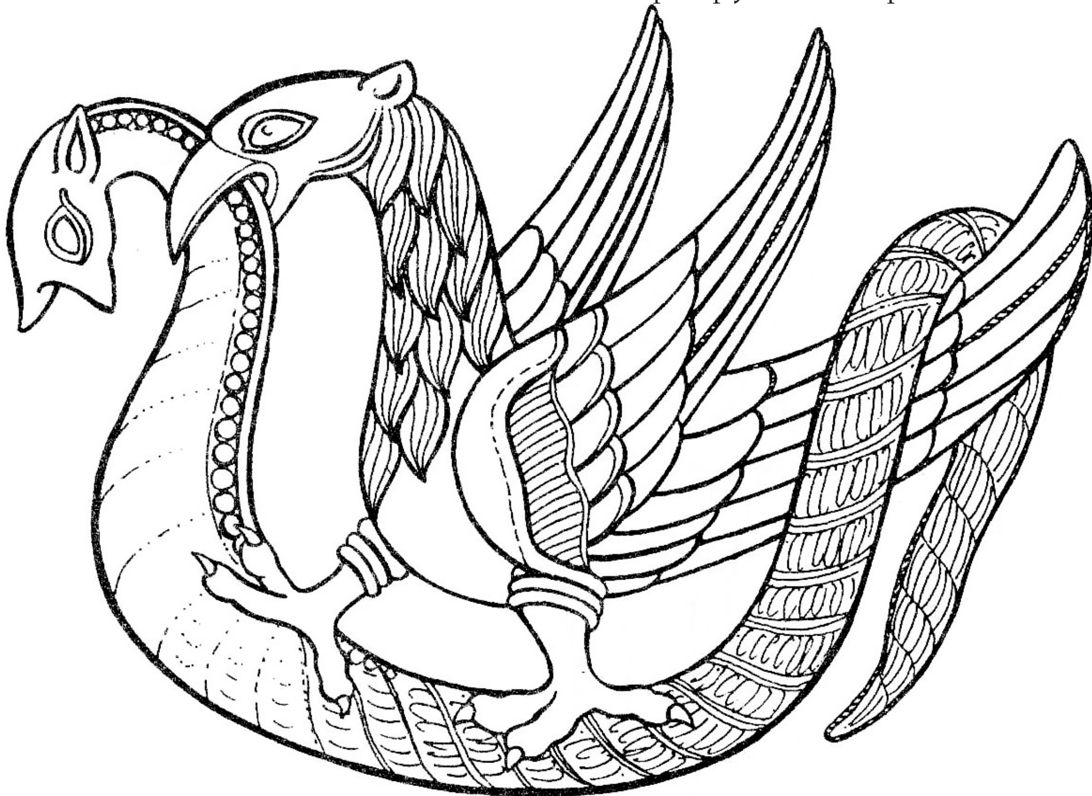
Кузница. Огромное помещение, всю южную часть которого занимает колоссальная кузнечная печь. Сейчас печь разобрана, верхняя часть ее снята, очевидно, чтобы рассеивать тепло. Желобы в полу, наполненные водой. Они соединены широкими водопроводами с водой в зоне 11, соответственно келпи может сюда пробраться. Желобы имеют глубину 10 футов, они слишком узкие, чтоб келпи мог там быстро развернуться, поэтому он уязвим там (тратит 2 раунда на каждое свое действие). Он не нападет из этих желобов, если герои будут держаться вместе.

Чаша кузницы похожа на птицу, раскинувшую крылья. Она заполнена пеплом. В центре кузницы видно большой белый скелет птицы, опутанный цепями. Скелет обнимет крыльями меч.

Это скелет феникса, что был пленен здесь и в его волшебном жаре ковалось оружие древних эльфов. Сейчас феникс погиб. Если приключенцы тем или иным образом окружат скелет огнем, феникс возродится. Если до того, как разжечь печь, скелет не трогать, феникс возродиться в цепях. Если же дотронуться к скелету, или к мечу, то кости осыпятся, цепи спадут, и феникс оживет свободным и улетит во тьму подземелья.

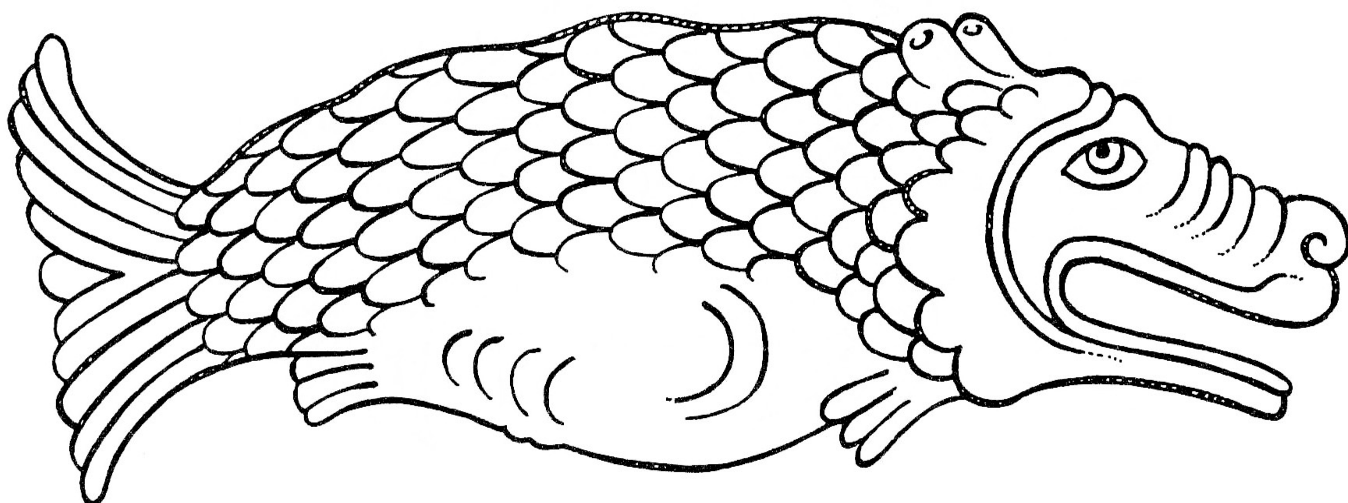
Феникс АС17, 60 жизней; хд6; удар клювом на 1д12 и поджигает врага. Имунен к любой магии. Будет защищаться, если его аткуют.

Освободившийся феникс проигнорирует приключенцев, найдет цвергов и убьет их всех. После этого он найдет выход из подземелья и улетит (он сожжет барельеф ламии) и разрушит дверь в подземелье.



Меч

(1д8), который обнимает скелет феникса, проклят. Ножны и рукоять меча металлические и в некоторых местах они спаялись между собой – лишь сильный воин сможет выдернуть клинок из ножен. В мече живет демон, что будет пытаться захватить тело владельца меча. Каждый раз, когда герой будет атаковать, держа в руках этот меч, он будет вынужден бросать спасбросок против магии, если провал – демон частично берет над ним контроль на этот раунд. Демон дарует владельцу меча невероятную силу. Игрок удваивает количество кубиков, которые герой бросает на урон. Каждый раз, когда демон захватывает тело героя, он пожирает 1 пункт его интеллекта. (Игроку не стоит сообщать «ТВОЙ ГЕРОЙ ПОТЕРЯЛ ПУНКТ ИНТЕЛЛЕКТА», ведь ни сам герой, ни окружающие его приключенцы этих изменений сходу заметить не смогут. Однако можно туманно сообщить ему, что «он чувствует себя уставшим, ему тяжело думать....». Сообщить герою о упавшем интеллекте можно, когда герой исполняет проверку, где участвует интеллект. Такой герой скоро перестает понимать письменную и устную речь и т.д.) Когда весь интеллект героя исчерпан, герой становится одержимым и покидает партию. Герой может специально проваливать спасброски против демона, чтоб обрести силу.

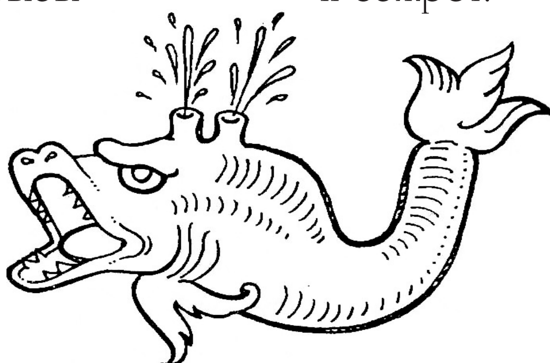


17

Коридор перед героями перекрыт водопадом. Он не дает героям увидеть, что за стеной воды. А за стеной воды глубокий провал, что заканчивается подводным озером. Прыгнувший через водопад герой падает в озеро. Он чувствует, как вокруг его тела плавает рыба. Очень много рыбы. Герой может оплыть озеро по периметру – всюду отвесная каменная стена, не вылезти.

Единственный источником слабого красного света является гигантский глаз великана. Из-под воды выглядывает лишь часть лица гиганта, обращенного вверх. Видно, что великан с трудом может дышать, высунувшись над водой совсем чуть-чуть. Он застрял в этом колодце и теперь едва удерживает свою голову над поверхностью озера. Он открывает рот и, полная рыбы вода вокруг вливается внутрь. Так он питается. В свою очередь рыба питается, раздирая до ран его тело. Великан никак не отреагирует на приключнеца. Тот сможет сидеть у него на лбу или на щеке и не бояться. Выбраться отсюда назад нельзя никак. Из-за шума водопада, никто не услышит криков о помощи. Рыбы здесь достаточно и для великана и для приключенца.

Если приключенец не покончит жизнь самоубийством, он будет жить тут вечно, пока дыхание тонущего великана не превратит его в чудовище хаоса. Но, как приключенец, этот герой перестает существовать. Игрок должен создать нового персонажа. Если приключенец начнет нападать на великана, то бишь выколет ему глаз или совершит любую другую попытку навредить ему, тот поймает его ртом и сожрет.



Круглая комната с водным желобом по краю и с круглой площадкой посредине. На этой площадке – гора трупов. Одни – почти полностью сгнившие, другие еще совсем свежие. Один из свежих трупов – труп девушки, такой же рыжей, как и фермер, что потерял дочь. Это собственно и есть пропавшая Синтия. Ее голова отделена от тела и болтается лишь на клочке кожи.

Так же тут есть опрокинутая карета. В карете утопленник, одетый в одежды, которые когда-то были роскошными, его рука хваткой мертвеца вцепилась в волшебный посох на 2 заряда Strange Waters 2. У утопленника на шее большой золотой ключ, теплый на ощупь.

Ключ от всех замков (стоит 2000 монет).

Этим ключом можно открыть любой замок. Когда ключ входит в замочную скважину, он входит в сердце персонажу, держащему ключ. Герой чувствует давящую боль в груди. Из замочной скважины начинает течь кровь. Приключенец должен пробросить спасбросок по Poison или скорчиться в агонии в ту же секунду. Если спасбросок проброшен, герой может провернуть ключ в замке, при этом проворачивая его в своем сердце. После этого любой замок открывается. Герой, открывший его, умирает без возможности спасброска. Если герой вытащил ключ, не провернув его, он умирает все равно, так как его сердце уже повреждено ключом.

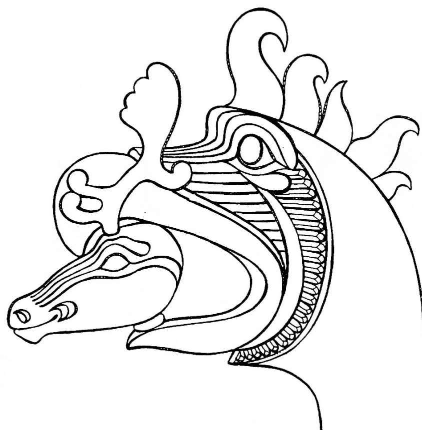
Еще приключенцы находят герметичный сундук с фейерверками (стоит 1000 монет). Они, как жители Англии 16 века, конечно же, могут не знать, что это за 5 бумажных цилиндров с длинными шнурами вокруг них (бросок lore). Фейерверки не обычные – в них находятся семена волшебных цветов. В течение суток вокруг места взрыва фейерверков землю (в том числе и камни и брусчатку и любой настил) начинают разрывать гигантские лианы. Они обвивают постройки, душат другие деревья. На них тут же распускаются огромные розовые цветы. Эти цветы имеют в своей сердцевине человеческие лица, которые поют на неизвестном языке. Все персонажи нулевого уровня собираются вокруг цветов и слушают их пение. Они не в силах отойти, поэтому сидят вокруг цветов, пока не умрут от истощения. Их трупы удобряют землю и таким образом лианы кормятся.

Цветы можно срубить, или обрубить лиану. Но тогда слушатели пения цветов придут в ярость и будут пытаться убить приключенцев. Если из лепестков цветка сварить чай, или отвар, или зелье, оно даст выпившему его возможность петь так же прекрасно, но если он умолкнет, его слушатели будут впадать в бешенство и требовать чтоб герой продолжал: они будут угрожать, применять силу, пытать певца, страдая от отсутствия его пения, как от наркотической ломки.

Еще приключенцы находят на трупах 700 монет.

Мост к круглой площадке частично обвален. В одном месте приключенцам придется прыгнуть через провал. Тогда келпи прыгнет из воды, пытаясь схватить приключенца. Если келпи пробрасывает попадание по жертве, он утаскивает ее в воду мгновенно и без борьбы.

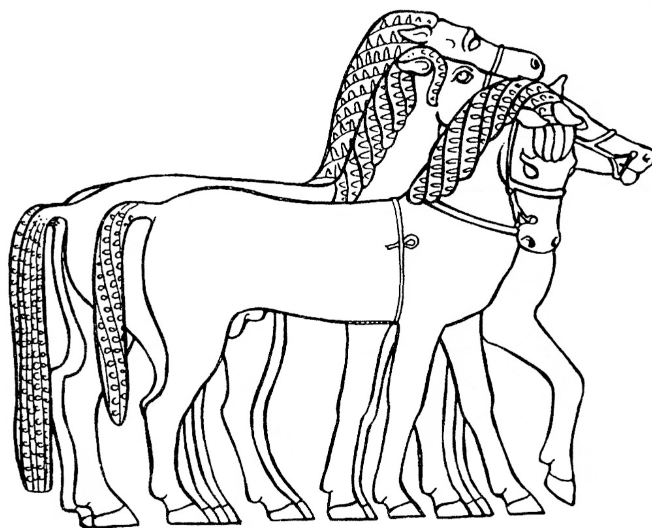
В противоположной от входа стене зияет огромная трещина. Вода утекает туда с шумом. Очевидно через эту трещину келпи и затащил сюда трупы своих жертв.



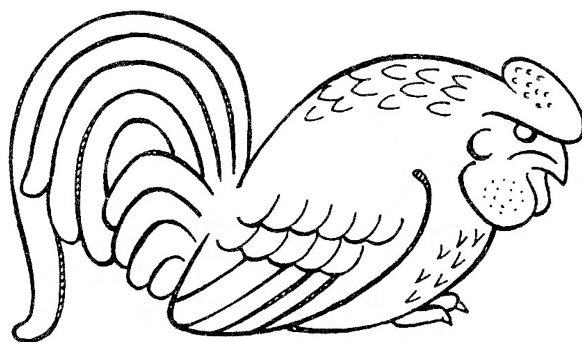
Эпилог

Когда приключенцы выйдут из подземелья, над рекой будет стоять густой туман.

Если приключенцы отдадут фермеру тело, или хотя бы голову Синтии, он сдержит обещание и подарит каждому из них по белому коню. Если келпи жив, то келпи один из коней. И он будет мстить. Если приключенцы поедут на Лондон, келпи кинется с моста в реку и утопит всадника-приключенца. Труп его келпи бросит плыть вниз по реке, а сам уплывет от Ноттингема охотится в другое место. Если же реки на пути приключенцев не окажется в течении двух дней пути (дорога на Йорк, Менсфилд, Дерби), келпи просто убежит в третью ночь.



Если приключенцы расскажут всем о эльфийской кузнице, о способе создания эльфов о убийстве людских детей, то будет проведено государственное расследование по этому поводу и вскоре во всей Англии начнется охота на эльфов.



Киев, 11 марта 2015 г.

Обращенный приключенец

Цверги ничего не знают о домашних курах и соответсвенно не могут их изучать и превращать в них приключенцев. Однако они еще застали живущих в джунглях диких кур.

Дикие куры, которые являются древнили предкали домашних кур, сильные и агрессивная птицы. Они могут яростно бросаться во врагов, клюя и раздирая их когтями. Эти птицы очень ловкие и быстрые:

Имя игрока:_____________

AC: 12;
Максимальное здоровье: 2;
Текущее здоровье:___
Скорость: 90`;
Может пролететь 15 футов, не касаясь земли.



Сокрушает врагов когтями и клювом, нанося 1 урона за удар.

Может взвиться на высоту человеческого роста и вцепиться кому-нибудь в лицо, нанеся 1 урона и обезвредив врага на 1 раунд (при этом ни курица, ни ее враг не ходят в следующий раунд). Когда птица бросается в столь яростную атаку, ее AC опускается до 5.

Спасибо моим друзьям за их поддержку и критику!

